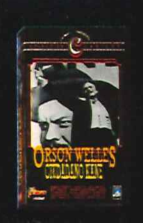


PLAY
Nº 1
595 pts.
VIDEO & GAMES
MAGAZINE
DYNAMITE HEADDY
• THE LION KING
• MORTAL KOMBAT II
•SUPER STREET FIGHTER II
•STUNT RACE FX
•SUPER METROID
•DONKEY KONG
•SUPER BOMBERMAN 2
•BRUTAL
•STREET RACER
•BLACK THORNE
•ACME ALL STARTS
•TETRIS 2
•SONIC SPINBALL
•KICK OFF 3
•KNIGHTS OF THE ROUND
•LEGEND
VER PARA CREER
LA PRIMERA VIDEO-REVISTA DE CONSOLAS
8 413042 503248













Los mejores mo























mentos del cine

Llorar en el aeropuerto de Casablanca, vibrar con las trepidantes aventuras de Indiana Jones, sobrecogerse con los espectaculares paisajes africanos de "Memorias..."
Por estos momentos inolvidables amamos el cine.
No pueden faltar en su colección.



VIDEOCLUB











VIDEO & GAMES





Presidente:
José Antonio Garcia Delgado
Director General:
Alfredo Valiente
Director Editorial:
David Amo
Director de Arte:
Santiago Lorenzo
Subdirector:
José Luis Sanz

Diseño:
Oscar Lopez
Producción:
Asesoria tecnica gráfica
Redacción y Colaboradores:
JAVIER SANZ
PILAR MARTIN
LUIS PEREZ ANDRADE

Publicidad:
Usue Aburto
Administración:
José Antonio Santiago

Edita MV Editores, S.L.
C/Torres Quevedo nº 1
Parque Tecnologico de Madrid
28760 Tres Cantos
Madrid
Tfno 803.21.42
Fotomecanica
Promograf
Impresion
Altamira
Distribucion
SGEL
Deposito Legal: B-80
M-29459-1994

SUMARIO



Ya está aquí Mortal Kombat II, el cruento juego de Acclaim. Siete nuevos luchadores aportan una calidad gráfica difícil de igualar. Si conocéis la máquina recreativa, descubriréis lo que se puede hacer en una consola de 16 bits.



Super Street Fighter II se ha convertido en el primer juego con 40 megas para Mega Drive. Toda esa potencia está justificada sobradamente por la inclusión de nuevos luchadores, melodías y escenarios.

Dynamite Headdy, la última producción de la compañía Treasure, es un derroche técnico que invade la Mega drive con 16 megas de acción incontrolada. Enemigos de todas las clases y colores conforman un juego de plataformas brillante.

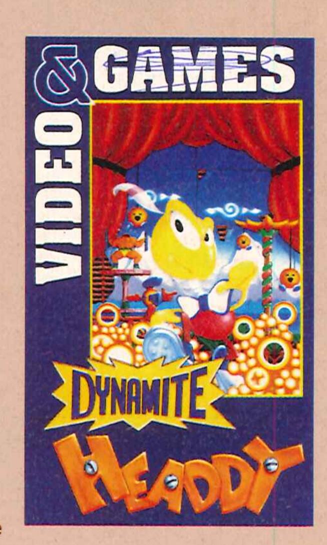
Super Metroid es un juego atípico que difícilmente os conquistará por sus gráficos. No es un dato determinante: es posiblemente la mejor producción de la gente de Nintendo en los últimos años.



Los Top del mes

Trucos

- Dynamite Headdy
- Probotector
- Sparkster
- Acme All Stars
- Brutal: Pawns of Fury
- Kick Off 3
- Street Racer
- Black Thorne
- The Lion King
- Super Bomberman 2
- Donkey Kong
- Super Street Fighter II
- Sonic Spinball
- Mortal Kombat II
- Stunt Race FX
- Super Metroid
- MegaMan IV
- Asterix and the Great Rescue



EDITORIAL

VER PARA CREER. Este es el lema con el que nace Video & Games, la primera videorevista para consolas editada en España. Repudiamos la imposición de los gustos, y sólo pretendemos poner a vuestro alcance la información más objetiva sobre los videojuegos que, mes a mes, irán apareciendo en el mercado. Para ello, hemos escogido el medio que mejor puede transmitir la esencia de los juegos: la imagen. No malgastaremos esfuerzos en explicaros la capacidad gráfica de un cartucho, o la velocidad de sus personajes, porque lo veréis en pantalla. No os hablaremos de sus músicas, porque las podréis oir en todo su esplendor. No os pediremos que aceptéis ciegamente nuestra opinión, porque os ofreceremos los suficientes elementos de juicio para que decidáis si un juego es digno o no de vuestra aprobación.

Nuestra ilusión es encerrar en una cinta de 30 minutos toda la magia del mundo de las consolas en estado puro, para que estalle en la pantalla de vuestro televisor. Además, conscientes de la utilidad del papel como soporte para transmitir la información puntual que demanda el usuario, os ofrecemos una revista pequeña en dimensiones y grande en contenido. Concisa y directa, sus páginas van al grano, sin rodeos innecesarios.

El video aporta el espectáculo; la revista el obligado complemento informativo que recoja aquellas cuestiones que, por comodidad, es mejor tener entre manos.

Si logramos contagiaros nuestra ilusión y manteneros puntualmente informados, nos daremos por satisfechos.

GRACIAS Y BIENVENIDOS

SOPORTES CD

Tengo un Pc con CD-ROM y una Mega Drive con un Mega CD. Después de utilizarlos con frecuencia he llegado a ciertas conclusiones que quiero me refrendéis.

1- ¿Se podrán reducir algún día los tiempos de acceso al CD?, porque hay momentos en los que creo estar cargando los juegos como en el respetable Spectrum de Sinclair.

2- ¿Cuándo los juegos justificarán la capacidad de los compactos poniendo mil fases y no músicas y animaciones absurdas?

3- ¿ Son los CD el soporte del futuro?

José A. Vergara (Málaga)

✓ Los tiempos de carga desde el CD siempre se pueden reducir, todo depende de lo optimizadas que estén las rutinas de programación. Si tienes toda la memoria ocupada y necesitas vaciarla para cargar un bloque diferente, es lógico que, entre operación y operación, haya un breve receso en el desarrollo del juego. Nunca desaparecerá, pero sí se irá atenuando con el tiempo.

✓ El día en que los programadores no sucumban ante la tentación de no trabajar y destinar sus esfuerzos a presentar programas dignos de ese soporte.

✓ Claro que el CD es el soporte del futuro. Lo que hay que especificar es en qué sector del ocio: si para ver películas (LaserDisc), almacenar fotografías o información (PhotoCD y programas multimedia), escuchar música (CD) o jugar. En nuestra opinión, el mejor soporte para futuras consolas es, con mucha diferencia, el cartucho.

PELE 2

Todavía no he salido de mi asombro ante las noticias de la llegada en próximas fechas de la segunda entrega de Pele. Yo fui uno de los damnificados de aquél cartucho y quiero confirmar que este dato es cierto. ¿Tú que crees? ¿Accolade no tendría que apostillar en su publicidad algo así como *The name of the pluff*?

Pedro Gómez (Pontevedra)

✓ Efectivamente, ese dato es cierto y Accolade está decidida a distribuirlo en pocos meses. ¿Que qué opino?: que aquél cartucho era realmente lamentable, y, evidentemente, no se me podía ocurrir que puedieran hacer una secuela. Como la segunda parte no la hemos visto aún... pues *no comment.*

SUPER FX

Tengo una pequeña duda sobre ciertos aspectos técnicos que quiero conocer:

1- ¿El chip Súper FX es una especie de procesador aparte del central?

2- ¿Qué es lo que hace realmente?

3- Dime algunos juegos que haya programado Sculptured para Super Nintendo.

Alberto Robles (Madrid)

✓ El chip Súper FX no es un procesador central ni nada parecido. Sólo es un dispositivo especial que puede realizar operaciones matemáticas a una mayor velocidad con lo que obtenemos un mayor número de elementos en movimiento sobre la pantalla, que de otro modo sería imposible realizar.

✓ Lee la anterior pregunta, por favor..

✓ Sculptured tiene en su haber grandes lanzamientos. Toma nota: NCAA Basketball (aquí llamado World Basketball), Super Star Wars, Mortal Kombat, Super Empire Strikes Back y Mortal Kombat II. Próximamente nos llegará la última entrega de la trilogía galáctica, Super Return of the Jedi.

VARIADO

Toma nota de mis conocimientos:

1- ¿A que Sega ha firmado un acuerdo con Microsoft para realizar el sistema operativo de su consola la Saturn?

2- ¿A que la FX de Nec será más potente que todas las consolas de 32 y 64 bits que aparecerán en breve?

3- Es cierto que la PS-X de Sony tiene mejores dispositivos de comunicación que los del resto de consolas?

Roberto Dulce (Barcelona)

✓ Es cierto.

✓ Pues no. Hay consolas con un mayor potencial técnico, como la Jaguar de Atari o la PS-X de Sony, en teoría, pero hasta que to-

dos los nuevos modelos y sus juegos no caigan en nuestras manos no hay nada sentenciado.

✓ ¿Para qué quieres unos dispositivos de comunicación salvajes, rapidísmos y super avanzados si en nuestro querido país, para conectar con otros aparatos necesitas dios y ayuda? Con ciertos juegos para PS-X, por ejemplo, podrán jugar hasta ocho usuarios distintos, con sus respectivas consolas en partidas interactivas.

ARGONAUT

Con la llegada de Stunt Race FX se me ocurren varias dudas:

1- ¿Es el mismo chip que el de Starwing?

2- ¿Argonaut pertenece a Nintendo?

3- ¿Cómo se les ocurrió la idea de fabricar ese chip?

4- ¿Van a hacer más juegos como Stunt Race FX?

Ruben Garrido (Leganés)

✓ No. Es, teóricamente, una nueva versión mejorada, otra generación, del famoso chip de Starwing.

✓ Tampoco. Es un *Third Party* (compañía ajena a la propia Nintendo o Sega y que, sin embargo, programa *software* para ellos). Eso sí, cuenta con la total disposición de los mayores cerebros de Nintendo para desarrollar programas. El mismísimo sr. Miyamoto, creador de los Mario y Zelda, echó una mano en la realización de Stunt Race FX.

✓ Supongo que querían hacer un tipo específico de juego, y tras ver las limitaciones de velocidad de proceso de la Super Nintendo, pensaron que la única manera de acelerar el proceso era a través de un chip especial.

✓ Imagino que estarán trabajando en nuevos proyectos y tal vez para nuevas consolas. Star Wing-X está programado para la nueva consola de 64 bits de Nintendo.

NEO GEO

Tengo una Neo Geo y como los juegos cuestan mucho, me compro muy pocos al año.

Recomiéndame los tres mejores en tu opinión.

Ronaldo Bustos (Valencia)

✓ Sabes que el catálogo de Neo Geo está muy limitado por los juegos de lucha y otros espectáculos. Con cualquiera de estos acertarás: View Point, Samurai Shodown, Art of Fighting 2, World Heroes (1, 2 y Jet), el antiguo Soccer Browl y Fatal Fury (1, 2 y Special).

DESDE JAPÓN

¿Porque la mayoría de las producciones que se hacen en japón no llegan nunca a nuestras fronteras? ¿Lo impide alguna ley?

Raúl Hervás (Santiago de Compostela)

✓ La problemática de los productos japoneses no es muy distinta a la de la americana, aunque en menor medida. No hay ley que impida nada, sino unos intereses comerciales que cubrir y que responden a una espectativa de ventas. Dragon Ball Z, aunque fuera una serie de dibujos eslovaca, se distribuiría, porque la cantidad de fieles que atesora garantiza su venta.

Recuerda que, aunque en tu círculo de amistades The Fist of the North Star es una saga famosísima, para el resto de mortales no lo es. De distribuirse ese juego en España, podrían existir 1.500 compradores potenciales.

Holliwood y la quinta avenida están más cerca que el monte Fujiyama.

EL PASADO

Aunque hace más de 12 años que apareció mi querido Spectrum y envidiado Commodore 64, ¿no creéis que sería bueno hacer una sección recordando aquellas maravillas de la programación?

Leopoldo Pardo (Cádiz)

✓ No desesperes, porque en un futuro cercano encontrarás información en nuestra revista. No hay mejor comprensión del presente que el conocimiento exhaustivo del pasado (¡qué bonito me ha quedado!). He dicho.

Envíanos tus dudas a Video & Games, M.V Editores. C/Torres Quevedo, 1. Parque Tecnológico de Madrid. 28760 TRES CANTOS (Madrid).

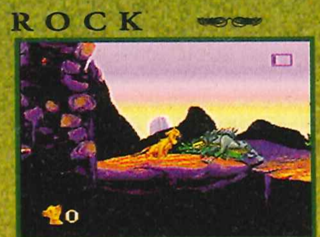
THE LION KING

MEGA DRIVE
VIRGIN
WESTWOOD/DISNEY
PLATAFORMAS
24 MEGAS



PRIDE ROCK





Los primeros pasos de Simba son un regalo para los amantes de los buenos juegos. Las animaciones del pequeño león están a años luz de cualquier cosa vista en una consola.



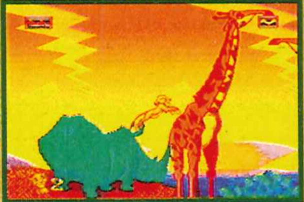








JUST CAN'T WAIT





Hipopótamos, jirafas y un grupo de monos burlones inundan la pantalla de diversión, en una fase donde el ingenio tiene que salir a relucir.





Musafa y Sarabi no son dos leones cualquiera. Aún no los conocéis, pero los veréis pronto en las pantallas de cine. Son los padres de Simba, un pequeño león llamado a ser rey de la selva, el protagonista de la última producción de Walt Disney: The Lion King. Aunque la película no se estrenará en nuestro país hasta Navidades, Sega está a punto de poner en el mercado un cartucho de 24 megas para Mega Drive que roza la perfección. Pensad por un momento lo que puede hacer David Perry, el fantástico programador de Virgin, con el material gráfico y las animaciones de los profesionales de Disney. Haced un esfuerzo más, e imaginaos todo eso comprimido en un cartucho del que los animales parecen salir de la pantalla para dar una vuelta por vuestra habitación. Eso es Lion King: un desafio a los sentidos, un sueño hecho realidad.

FASES DE BONUS



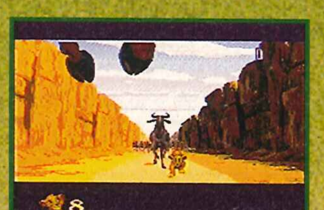






La escusa opara conseguir items y demás ayudas se convierte en un destello más de la brillantez de David Perry.

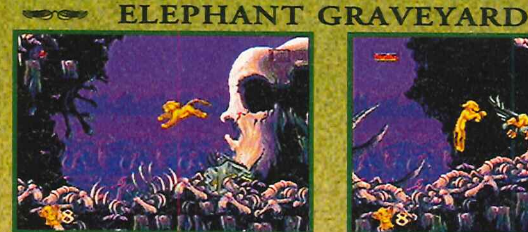
STAMPEDED



La animación alcanza en esta fase el delirio gráfico. La estampida es, además de un portento de imaginación, la prueba palpable de que Disney sólo tiene las barreras que su propia imaginación le imponga. Soberbio y cuidado al máximo.



ELEPHANT GRAVEYARD

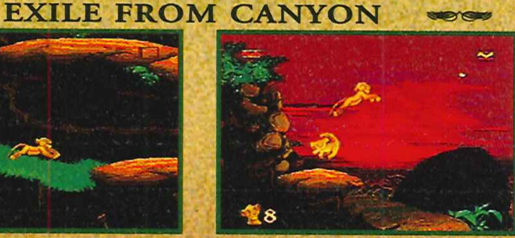




La senda de los elefantes está repleta de peligros para el joven Simba. Hienas y buitres carroñeros pretenden impedir que nuestro amigo alcance el reinado en Pride Rock.

EXILE FROM CANYON





Simba no se siente cómodo en los cañones escarpados. Sus pequeñas patas tendrán problemas para soportar el peso de una fase donde los erizos se ponen muy pesados.







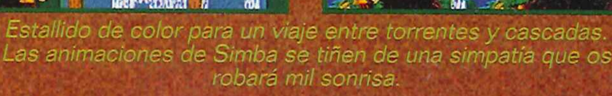




WILLOW CASCADE







Estallido de color para un viaje entre torrentes y cascadas. Las animaciones de Simba se tiñen de una simpatía que os robará mil sonrisa.



RAFIKI CHASE



Simba ya no es el pequeño león que juguetea con las mariposas. El cachorro indefenso es ahora todo un león que se ve obligado a utilizar las garras para luchar con las duras panteras. La aventura gana en emoción.



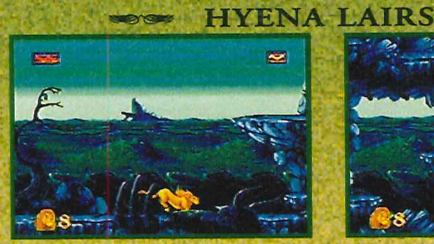
JUNGLE CAVERNS





Los movimientos del Rey León son mucho más adultos, con una fuerza que se muestra con generosidad entre las estalactitas y la lava.

HYENA LAIRS

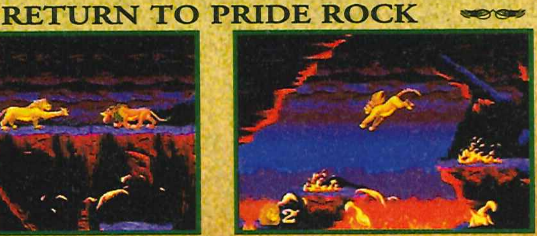




Las hienas que tantos problemas crearon en la infancia a Simba, deberán pegarse ahora con uno de su tamaño.



RETURN TO PRIDE ROCK



En la última fase, deberéis ayudar a Simba a recuperar su trono en una espectacular lucha con su más fiero enemigo.

Disney y Virgin mantienen un matrimonio muy bien avenido desde hace ya un par de años. Quienes tengáis la suerte de disfrutar con Aladdin o Jungle Book, sabréis lo que esta simbiosis es capaz de realizar. Vamos por partes.

David Perry comenzó ha programar juegos para Spectrum cuando muchos de vosotros aún andabais a gatas. Desde entonces, su nombre es sinónimo de calidad y éxito. Cool Spot, Aladdin o Global Gladiator son muestras de la genialidad de este inglés que se niega a crecer y que nos ayuda a no olvidar que la sonrisa es la chispa de la vida.

Westwood Studios –compañía responsable de Lion King– es una filial de Virgin. Su carta de presentación más virtuosa es una maravillosa aventura para Pc, Legend of Kyrandia, que, literalmente, se sale. El Young Merlin de Super Nintendo también es suyo: ¡casi ná!

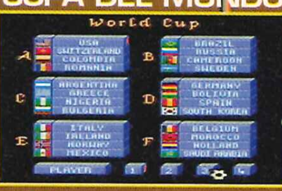
KICK OFF 3

SUPER NINTENDO
IMAGINEER
ANCO
SIMULADOR DEP.
8 MEGAS

Existen más juegos de fútbol para consola que días en el calendario. Imagineer lo sabe, pero apenas muestra preocupación. Su tranquilidad no es vanidad, sino el resultado de haber creado Kick Off 3.

Aunque os suene a tópico, no es un juego como los demás de su especie. La experiencia cosechada en PC, Amiga y Atari ST le ha servido para mostrar un carácter diferenciador. Como los grandes, interpreta el fútbol con rapidez, hace lo difícil fácil y divierte...divierte tanto que si lo coges no podrás parar de jugar. Romperá moldes.

COPA DEL MUNDO



Podemos jugar en la Copa del Mundo o en una disputada ligas de clubes.

JUEZ DE LÍNEA



La inclusión de los jueces de línea refuerza la autoridad de los hombres de negro.

REPETICIÓN GOL



Como en versiones anteriores, el cartucho recoge la opción de repetir los goles.

ÁRBITRO PITANDO



El pitido inicial da paso a un juego que no os defraudará.

SAQUE DE PUERTA



PRÁCTICA CONTROL



Antes de demostrar tus aptitudes futbolísticas, entrena como un profesional.

MENÚ PRÁCTICA



PENALTI



Kick Off 3 perdió el carro del mundial por problemas en el seno de Anco. Los usuarios podemos sentirnos satisfechos por el retraso, puesto que, además de las selecciones mundialistas, podemos jugar con clubes. La mano de Steve Screech -el padre de la bestia- se muestra generosa en el cartucho.

PRÁCTICA PENALTI



Una de las opciones más divertidas del cartucho es la práctica de penalties.

PASWORD



¡¡¡ GOL !!!



SUPER NINTENDO	16 MEGAS
GAMETEK	
EUROCOM	
LUCHA	





KUNG FU BUNNY

Con cierto aire socarrón y un parecido asombroso con un pariente suyo más conocido, Bugs Bunny, este conejo un tanto macarra ha sustituido las zanahorias por el Kung Fu.



TAI CHEETAH

Leopardo hábil donde los haya, es un luchador escurridizo y rápido, del que no es fácil zafarse. Corre que se las pela.



Brutal es uno de esos juegos donde el objetivo es hacer el bestia. Y nunca mejor dicho, puesto que, a diferencia de otros programas de lucha, los personajes son animales en el sentido biológico de la palabra. El juego del Gametek llega en un mal momento, cuando Super Street Fighter II rompe y Mortal Kombat II se deja querer, pero quizá haya llegado la hora de juzgar a los programas por sus méritos propios sin la imperiosa necesidad de comparaciones ya cansinas. Brutal es divertido, gráficamente "bestial", con personajes de lo más atractivos y llaves espectaculares.



Y la zorra le dijo al oso: "¿quieres ver cómo mis piernas no sirven sólo para lucirlas?"

• • • PRINCE LEON • • •

Este león, a diferencia del de Disney. Es príncipe que no rey. este hecho no le impide gobernar a sus contrincantes en el combate.



• • • • • RHEI RAT • • • • •

Y qué culpa tiene él si nació rata y miserable. Su aspecto de canguro anoréxico es engañoso, reparte bofetadas como panes.





• • • • • • DALI LLAMA • • • • • •

El juego de palabras que han realizado los programadores de Brutal para este personaje tiene doblez. De un hombre santo a esta Llama implacable hay un abismo. Al enemigo, ni agua.



• • • • • • KENDO COYOTE • • • • • •

La astucia que se imputa a los individuos de su especie está ampliamente justificada. Hay que ser inteligente para contrarrestar sus ataques.



• • • • • • FOXY ROXI • • • • • •

Un buen juego de lucha que se precie debe contar entre sus participantes con una fémina. Dicha responsabilidad ha recaído en la zorra Roxy. Cuidado con ella.



• • • • • • IVAN THE BEAR • • • • • •

Su parecido con Mike Tyson no es casual. Un puñetazo suyo o un zarpazo ,que es lo que suelen arrear los osos, te hará ver pajarillos. Observad sus biceps y temblad.



SUPER NINTENDO
UBI SOFT
VIVID IMAGES
CONDUCCION
8 MEGAS



ORIGENES

Aunque existe un claro precedente llamado Super Mario Kart, nunca una idea tan fantástica había sido llevada a la práctica con la brillantez que derrocha Street Racer.





ACCION 4x4

Un cuádruple *split screen*, que limita ciertamente la visión global del circuito, es la manera que Ubi ha ideado para integrar a otros tantos usuarios simultaneamente en pantalla. Creedlo, la acción llega a ser endiablada.

PRACTICE MODE



Legendario es ya el nombre de Super Mario Kart, la enésima quintaesencia de la factoría Nintendo. Street Racer nace de una idea casi parecida, que ha sido depurada hasta extremos insospechados, dando lugar a un juego impresionante y de obligada adquisición en un futuro. Ocho pilotos de una habilidad contrastada son la escusa que Vivid Images, los realizadores del invento, nos han impuesto para participar. Poned atención: la fluidez del modo 7 ha sido lograda por medios artesanales, sin *chips* aceleradores especiales ni nada por el estilo.

PLAYBACK



No tenemos más que terminar una carrera para poder ver la repetición. ¡¡¡Pero ojo!!!, con la posibilidad de disfrutar de la acción desde cualquier perspectiva imaginable.

CHAMPIONSHIP



Existen cuatro campeonatos mundiales de velocidad diferentes: Bronze, Silver, Gold y Custom. Además, podemos acceder a un quinto modo de competición aunque no de inicio.



CIRCUITO HELMUT



CIRCUITO FRANK

CIRCUITO SUZULU

CIRCUITO HODJA







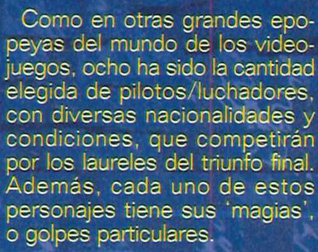






LOS PILOTOS

Como en otras grandes epopeyas del mundo de los videojuegos, ocho ha sido la cantidad elegida de pilotos/luchadores, con diversas nacionalidades y condiciones, que competirán por los laureles del triunfo final. Además, cada uno de estos personajes tiene sus 'magias', o golpes particulares.











RUMBLE



RUMBLE Una variante del sumo pero motorizada. Echa del cuadrilátero a tus otros siete contrincantes.

SOCCER Un aparato especial adhiere el esférico al frontal del kart. Acercaros a la portería y disparad a gol.

SOCCER





CIRCUITO SUMO SAN

CIRCUITO SURF

CIRCUITO BIFF

CIRCUITO RAPHAEL

MEGA DRIVE
KONAMI
SEGA
DEPORTIVO
8 MEGAS

ACME ALL STARS





BOWLING

Vulgarmente conocido como los bolos, esta disciplina deportiva es ciertamente original para el público de Mega Drive. Sigue las premisas marcadas en títulos legendarios de otros ordenadores y tiempos.



POWER MONTANA





Desde que en 1992 Konami lanzó su primer videojuego de los Tiny Toons, basado en la serie televisiva –repetimos, producida por Steven Spielberg–, los productos relacionados con estas rejuvenecidas leyendas de los *cartoons* han sido sinónimo de calidad y diversión.

La innata espectacularidad de los Tiny Toon de Super NES o Mega Drive, o la diversión de las distintas versiones para Game Boy sigue intacta.

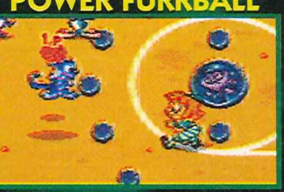
Acme All Stars es su primera escaramuza en el mundo de los simuladores deportivos: fútbol, baloncesto, bolos, carreras de obstáculos y un buen juego en el que tenemos que partir la elástica crisma de Montana Max. Una jauría de animales que Konami vuelve a traernos con el único y loable fin de divertir.

POWER DIZZY



Cada uno de los personajes posee una 'magia' especial que aumenta el porcentaje de acierto en los lanzamientos.

POWER FURRBALL



No conviene abusar mucho de los special powers porque puede hacerse excesivamente monótono.

FUTBOL

Partidos de cuatro contra cuatro con otros tantos personajes a elegir.Cada uno de los protagonistas tiene un poder especial que puede ayudarle a ganar el duro partido. Fútbol es fútbol.





MONTANA MAX CRASHING

Divertido juego de reflejos en el que tenemos que golpear con nuestro duro mazo a la pobre cabeza del siempre malparado Montana.





Los goles en el modo Soccer se celebran con la misma intensidad que los reales.

ORIGENES

Famosa serie televisiva que recrea la juventud de los legendarios personajes de la Warner. Aunque no existen juegos que emulen eventos deportivos protagonizados por estos pequeños, las versiones de Konami sobre sus aventuras han inundado las pantallas de, por este orden, Game Boy, NES, Super Nintendo y Mega Drive. ACME ALL STARS es un producto, por el momento, exclusivo de Mega Drive. Seguro que os gustará.

BASKET

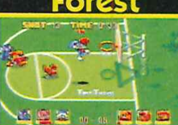
Stadium



Western



Forest



Downtown



Monty´s





FUTBOL











CARRERA DE OBSTACULOS

Es la disciplina más difícil, heredera de los Decathlon y Super Test. Pulsa los botones ciegamente hasta conseguir el éxito.

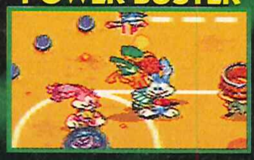




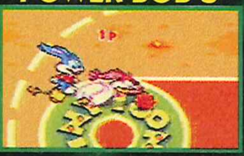
POWER ELMIRE



POWER BUSTER



POWER BOB´S





BALONCESTO

Simulando las andanzas de la NBA, los Tiny Toon pueden hacer algunas curiosidades con el balón, tales como ganchos y mates. Quizá logren que Jordan vuelva.



BLACKTHORNE

SUPER NINTENDO	12 MEGAS
CAPCOM	
CAPCOM	
BEAT'EN UP	

La trayectoria de Interplay es brillante. Aunque este título rompe con la línea de videojuegos emprendida por la prestigiosa compañía, han afrontado este beat´en up con habilidad.

ITEMS

BOMBAS TELEDIRIGIDAS



Son un recurso más para eliminar estorbos alejados de nuestro radio de acción.

GENERADORES



Son el objetivo principal en cada fase. Su destrucción significa nuestro paso a un nivel superior.

POCION



Como los galos, esta poción nos eleva la moral, léase, las fuerzas.

ELEVADOR



Suple las carencias físicas impuestas por la altura de las plataformas. Muy útil.

BOLSA ITEMS



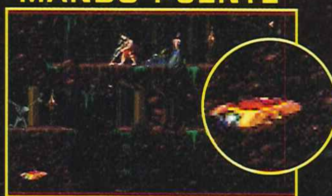
Al derribar a un enemigo veremos estas bolsitas. Dentro hay sorpresas.

BOMBAS



El camino más corto entre un lado y otro de una puerta blindada.

MANDO PUENTE



Os abre los senderos ocultos por la mano del maligno.







TREPANDO

COLGADO

CORRIENDO

SUBE ESCALERAS

APUNTEN...

DISPARO ATRAS

SALTANDO

POR ACANTILADOS

¡¡ FUEGO !!

PREPARADOS...

RODANDO

AGACHADO

MOVIMIENTOS DEL PROTAGONISTA

Los de Interplay son unos chicos. Después de Clayfighters (estamos a la espera de su Clayfighters 2: Claydment Day) y el agradabilísimo The Lost Vikings, la llegada de Black Thorne, una aventura en regla que sigue la estela de Flashback o, más originalmente, de Prince of Persia, es una bocanada de aire fresco con innegables ribetes de seriedad de oficio.

Black Thorne sólo tiene ocho megas que nos muestran un mundo convulsionado por una s nuevas bestias que lo han invadido. Mención especial para los movimientos que nuestro protagonista posee.

ENEMIGOS

Los enemigos que aparecen a lo largo de nuestra aventura son especialmente crueles. Es innegable la excesiva agresividad que desprende todo el cartucho.







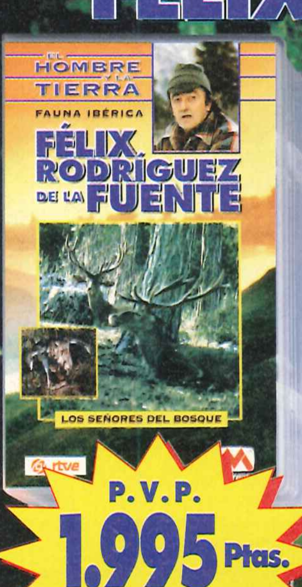




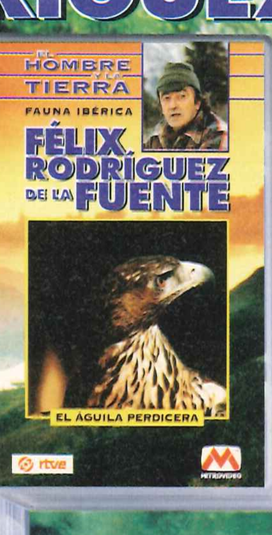
GRAN ESTR

2º LANZAMIENTO DE LA CO

FÉLIX RODRÍGUEZ DE LA F

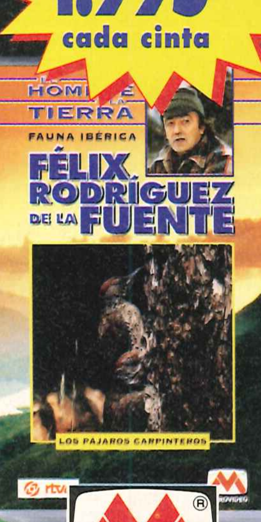




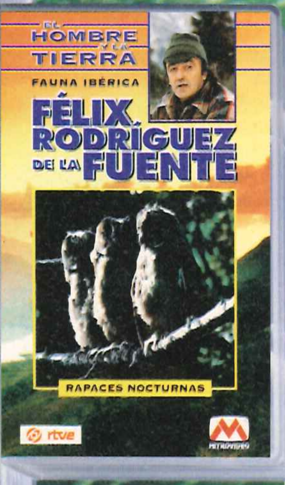


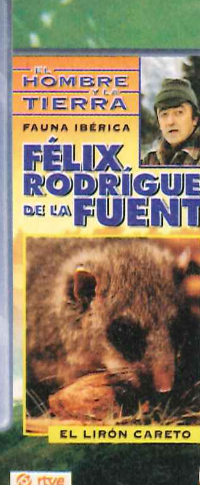


P.V.P. **1.995** Ptas. cada cinta









METROVIDEO®





10 NUEVOS TÍTULOS

DE LA COLECCIÓN

FAUNA IBÉRICA

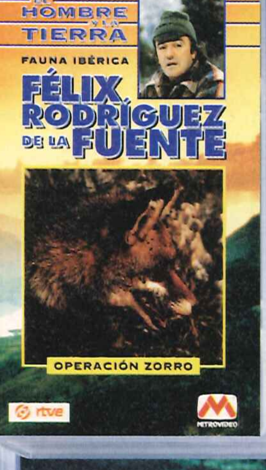
- LOS SEÑORES DEL BOSQUE
- EL BUITRE NEGRO
- EL ÁGUILA PERDICERA
- EL CERVATILLO
- ALTANERÍA
- LOS PÁJAROS CARPINTEROS
- LOS CÓRVIDOS
- RAPACES NOCTURNAS
- EL LIRÓN CARETO
- OPERACIÓN ZORRO

¡YA A LA VENTA!:

•LOS PEQUEÑOS MATADORES •EL MACHO MONTÉS
•LAS TABLAS DE DAIMIEL •EL ÁGUILA REAL
•EL LOBO, EL CAZADOR SOCIAL •LAS CIGÜEÑAS
•EL JABALÍ •LOS ROEDORES
•LAS RAPACES NOCTURNAS Y DIURNAS
•EL ALCAUDÓN. LA PERDIZ ROJA

Con el primer vídeo, "Los pequeños matadores" se regalan las dos primeras fotos del cuaderno de campo de Félix y el álbum para que puedan archivarlas. Cada entrega se acompaña de dos maravillosas instantáneas que irán completando la colección.





De venta en grandes almacenes, grandes superficies, hipermercados, librerías y video - clubs.

rtve

GRANDES SERIES DE TVE • GRANDES SERIES DE TVE • GRANDES SERIES DE TVE • GRANDES SERIES DE TVE • GRANDES SERI

SUPER NINTENDO	8 MEGAS
SUNSOFT	
SUNSOFT	
PLATAFORMAS	

La Bella y la Bestia





La compañía norteamericana Sunsoft dedica sus esfuerzos a adaptar los grandes clásicos de los dibujos animados a las consolas de 16 bits. Se está convirtiendo en una grata costumbre. Muchos de los personajes de la saga Warner han pasado por sus manos. Disney suele ser patrimonio reservado a Capcom y, sobre todo, a Virgin, y sin embargo, ha encomendado una de sus más grandes producciones, La Bella y la Bestia, a Sunsoft. La maravillosa animación que presentan todos los cartuchos bajo el sello Disney no se muestra tan generosa aquí como en Aladdin, Jungle Book o Lion King, pero el resultado es sobresaliente: un atractivo juego de plataformas que trasmite mágicas sensaciones.





La incursión de Sunsoft en el universo Disney puede dar grandes juegos para las consolas de 16 bits.





LOS PODERES DE LA BESTIA

El encuentro de Bella es siempre un acontecimiento.







Utiliza las piedras como armas arrojadizas.

ORIGENES

Ésta es la tercera aparición de la Bella y la Bestia en el universo de los 16 bits. Sunsoft llevó la aventura Disney a la Mega Drive de una forma espectacular, poniendo en el mercado dos juegos diferentes, Roar of the Beast y Belle´s Quest, protagonizados por la Bestia y la Bella, respectivamente. Nada tiene que ver la versión de Super Nintendo con aquel par de joyas; su desarrollo es diferente.

ENEMIGOS

ARMADURA



ESPADACHIN



ESCOBA



PINCHOS



BICHO INMUNDO



AL RESCATE DE LA BESTIA

Si recordáis la película, los lobos eran una de las grandes pesadillas de la Bestia. En el juego son una amenaza constante.





LA VIDA

No dejes de mirar a la rosa. la caída de sus pétalos coincide con el final de tus días. en el camino podrás encontrar alguno de ellos.

DRAGON

Cuidado con la escalera. Sus extremos cobrarán vida en forma de dragones. Además de pestilentes, es muy complicado librarse de ellos.





LUMIERE

El candelabro os escupirá fuego que, inevitablemente, restará vuestra vida. El servicio ya no es el de antes.

ESPEJO

El espejo mágico te indica el camino hacia el final de la fase. Sin él, tú aventura será mucho más compleja.



DYNAMITE HEADDY

MEGA DRIVE
SEGA
PLATAFORMAS



OPINION — 90

Treasure, definitivamente, se ha erigido en uno de los equipos de programación más exigentes y eficaces de cuantos programan para Mega Drive.
Gunstar Heroes primero, y MC-Donald´s Land después, nos mostraron las premisas en las que se basan: espectacularidad, jugabilidad y originalidad.
DH tiene todo eso y le sobra dinamismo para convertirse en un cartucho recomendable.

I.M. PREDATOR

OPINION — 88

La maestría de Treasure es incuestionable. La calidad del cartucho está fuera de toda duda, como ya lo estuvieron en su día Gunstar Heroes y, en menor medida, MCDonald´s Land. Entonces, ¿por qué pienso aún que Dynamite Headdy no pasará a la historia? Mis aplausos para los programadores y Sega, pero creo que será flor de un día, un brillante plataformas, pero un plataformas más. Tiempo al tiempo.

LUMIERE

SUPER METROID

SUPER NINTENDO
NINTENDO
AVENTURA



OPINION — 98

Es importante, sin que sirva de precedente, que me escuchéis con atención. Mirad el vídeo con detenimiento y buscad las imágenes de Super Metroid. No están aceleradas, son el reflejo inmaculado de un juego que raya la locura. No puedo juzgarlo técnicamente porque, hasta jugar con él, ni siquiera sabía que se pudiesen hacer esas cosas con una consola de 16 bits. Aún no he podido borrar de mi cara el gesto de alucine.

EL CRITICON

OPINION — 97

Es sin duda la bestia jugable del 94. Super Metroid tiene todas las trazas de convertirse en el juego por excelencia, repleto de opciones, fases interminables y perfecciones técnicas.
Pocas cosas se le pueden reprochar. ¿Qué los gráficos son toscos y, algunas veces, feos? Es cierto, pero a nivel jugable es la mayor adquisición que un buen aficionado a las consolas puede conseguir. Totalmente bestial.

J.L. SKYWALKER

DONKEY KONG

GAME BOY
NINTENDO
PLATAFORMAS



OPINION — 94

Otro clásico, pero con más edad, que entra en nuestras selectas vitrinas. Un juego con carisma, al que el mismísimo Mario debe mucho, y que siguiendo la costumbre, respeta los patrones del original.
Nintendo, una vez más, demuestra que sabe cuidar a sus hijos con productos bien acabados, con mil detalles que demuestran esmero.
Otra lección que aprender.

J.L.SKYWALKER

OPINION — 92

Los clásicos no son clásicos por viejos, sino porque su aportación al mundo de los videojuegos fue sobresaliente y perdura en el tiempo. Donkey Kong goza de ese privilegio porque su éxito se pierde en la noche de los tiempos, cuando todos jugábamos a las famosas hand-helds. Su llegada a Game Boy debe ser recibida con vítores y fanfarrias. No ha perido su capacidad para cautivar al jugador. No es recomendable para la salud de los viciosillos.

EL CRITICON

SUPER BOMBERMAN 2

SUPER NINTENDO
HUDSON SOFT
ARCADE



OPINION

90

La tortilla de patata no cuenta con los adornos gastronómicos de los platos franceses, quizá unos pimientos por aquello de darle gusto. Sin embargo, es un manjar exquisito. Super Bomberman 2 no necesita maquillaje porque, simplemente, es uno de los videojuegos más jugables de la historia. Ni siquiera me he planteado si técnicamente es bueno; prefiero engancharme al pad y dejar de perder el tiempo.

EL CRITICON

OPINION

88

La calidad global de Super Bomberman 2 es evidente. Por acabado técnico, músicas, movimientos, sencillas animaciones pero, sobre todo, su punto fuerte está en la jugabilidad.
Dynablasters (así se le conoce en otros soportes) navega por los mares de la jugabilidad directa, sin pretensiones mayores. Aún así, le sobra fuerza para obligarnos a comprar el Multitap y competir con nuestros hermanos.

I.M. PREDATOR

STUNT RACE FX

SUPER NINTENDO
NINTENDO
CONDUCCION



OPINION

94

La segunda generación (eso nos anuncia Nintendo) del chip Súper FX ha llegado.
Stunt Race FX, de todos modos, tendrá en breve el privilegio de posar junto a otros monstruos de su categoría, por perfección técnica y, además, por la ingente cantidad de detalles incluidos.
Nintendo, siempre que hace un programa in-house, se lo toma en serio, y eso significa interés y profesionalidad.

J.L.SKYWALKER

OPINION

95

La originalidad es un bien que escasea. Crear es plagiar ideas ajenas por si acaso cuelan como propias. Juegos de coches hay muchos, pero sólo dos comparten el privilegio de la distinción: Super Mario Kart y Stunt Race FX. Del primero está todo dicho, del segundo quedan muchas cosas por contar. Nintendo es fiel a si misma: su integridad produce juegos en estado puro. Un estado que se nos antoja sublime.

LUMIERE

MORTAL KOMBAT II

SUPER NES/MEGA DRIVE
ACCLAIM
LUCHA



OPINION

93

Comparando las dos versiones creo tener en mi cabeza la sensación de otorgar a la versión Mega Drive un pelín más de confianza.
¿Por qué? Básicamente por una razón: la jugabilidad.
La versión Súper NES es mejor en gráficos y sonidos (digitalizaciones) claramente, pero a la hora de jugar, la manejabilidad del cartucho para MD es mucho más certera y adictiva.

J.L.SKYWALKER

OPINION

96

Aún me muevo en la duda de criticar o ensalzar Mortal Kombat 2. No pretendo ser más papista que el Papa, ni comparto la hipocresía informativa que ataca a este juego cuando se acercan las Navidades y se despreocupa de otros con mayores dosis de crueldad, pero creo que sólo las incontenibles ganas de jugar con esta maravilla me impiden atacar abiertamente la carnicería de Acclaim. Nunca dije que no tuvise debilidades.

EL CRITICON

SUPER STREET FIGHTER II

MEGA DRIVE
CAPCOM
LUCHA



OPINION

94

Si parto de la base que mi simpatía se inclina más hacia el lado del clásico de Capcom, evidentemente, he de alabar los 40 megas que este cartucho nos ofrece, donde se han incluido las músicas, escenarios, llaves y secretos con los que aluciné en las salas recreativas.
Para mí es imprescindible.

I.M. PREDATOR

OPINION

96

Si queréis que os diga que Super Street Fighter II es una auténtica pasada, que con los 40 megas va sobrado o que los nuevos personajes se salen, estáis equivocados. Seguir hablando del juego es hacer un flaco favor a sus programadores, que lo diseñaron para jugar con él. La saga Street Fighter está por encima del bien y del mal.

EL CRITICON

LEGEND

SUPER NINTENDO
SONY IMAGESOFT
BEAT'EM UP



OPINION

87

Reconozco mi indiferencia por la mayoría de los Beat´en up que aparecen en el mercado.
Encontrar algo nuevo es tan difícil que no puedo dejar pasar esta oportunidad para felicitar a Softgold. Estos chicos me han demostrado que cuando el ingenio acompaña, la calidad gana muhísimos enteros.

LUMIERE

OPINION

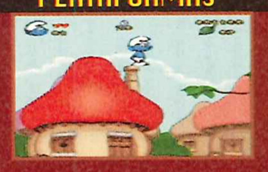
84

Un amigo mío, The Elf, me hizo un comentario hace tiempo sobre este juego. Decía algo así: "Legend es el primer beat'em up en el que al protagonista le pesa la espada". Con esto, creo, está todo dicho. Legend cuida extremadamente a los asiduos del género, y no se conforma con plagiar impunemente.

J.L. SKYWALKER

LOS PITUFOS

SUPER NINTENDO
INFOGRAMES
PLATAFORMAS



OPINION

74

Aún no me he recuperado de mi pataleta. No puedo criticar a Infogrames por este cartucho de Super Nintendo, puesto que es un plataformas más que aceptable, con destellos de brillantez Pero no perdonaré que nos hayan privado de saber si los españoles de Bits Manager –antes New Frontier– podrían haberlo hecho mejor.

LUMIERE

OPINION

76

El invento de Peyo para Súper NES y Game Boy ha funcionado en la medida que un simple arcade de plataformas, por muy simple que sea, cuenta siempre con una horda de adictos que suelen devorarlo todo.
Los Pitufos, sin llegar a la categoría de maravilla, tiene las justezas necesarias para adquirirlo.

I.M. PREDATOR

ASTERIX 2

MASTER SYSTEM
SEGA
PLATAFORMAS



OPINION

81

Reconozco mi debilidad por los personajes de Uderzo. Astérix y Obélix tienen glamour, que no sé muy bien lo que quiere decir pero es francés y quedaba bonito. Sus aventuras son siempre divertidas aunque nadie se estruja el cerebro para variar su desarrollo. Si os gustó la primera entrega para Master System, ésta no os defraudará.

EL CRITICON

OPINION

72

Después de dos años sin él, la cosa, perdón Asterix, ha regresado con el grandullón y no parece que las premisas hayan cambiado demasiado.
Porque hay juegos a los que autoplagiarse les está permitido, creo que, por ahora, Asterix 2 no pertenece a este selecto club.
Otra vez será.

I.M. PREDATOR

MEGAMAN 4

NINTENDO
CAPCOM
PLATAFORMAS



OPINION

74

Con todo el dolor de mi corazón, debo tirarle de sus orejas cibernéticas a MegaMan. Y que conste que la culpa es suya, porque permite que hagan con él lo que están haciendo, es decir, protagonizar sistemáticamente cartuchos clavados unos a otros sin aportar conceptos nuevos.
A lo mejor es que no lo necesita.

J.L.SKYWALKER

OPINION

76

No pretendo ser aguafiestas, pero creo que la prestigiosa Capcom no piensa excesivamente en los usuarios españoles cuando programa para la NES. La limitada oferta que ofrece nuestro mercado para esta consola, no puede permitirse el privilegio de perpetuar una saga magnífica, pero con una mínima variación entre sus distintas versiones.

LUMIERE

TETRIS 2

GAME BOY
NINTENDO
INTELIGENCIA



OPINION

52

No seré tan comedido con mis amigos de Nintendo. Estamos en la obligación de exigir más a quien mejor sabe hacerlo. Alguién que se permite el lujo de realizar programas de la talla de Zelda o Top Ranking Tenis, no puede desperdiciar su ingenio en perpetrar la segunda parte del famoso Tetris. Hasta el mejor escribiente tiene un borrón.

EL CRITICON

OPINION

48

Sigo sin creerme que Nintendo haya dejado que vulneren de esta manera tan ruin el gran nombre de Tetris. ¿Cómo puede el maestro copiar las ideas de sus alumnos, y no precisamente más aventajados.
He intentado jugarlo, pero una fuerza superior me retira de la pantalla. ¿Qué será?

J.L. SKYWALKER

KNIGHTS OF THE ROUND

SUPER NINTENDO
CAPCOM
BEAT'EM UP



OPINION

70

Capcom, últimamente, quiere y puede... a medias. Con este beat'em up, parece decidido a proclamarse el master del género con sus recientes Final Fight 2 y King of Dragons. Técnicamente previsible, este cartucho es recomendable para melómanos del género. A mí, desde luego, me parecen todos iguales.

J.L.SKYWALKER

OPINION

70

No quiero parecer extremista, pero empiezo a observar un cierto tufillo en algunas producciones de Capcom, que se agrupan bajo ese peculiar sub-género de swords and sorcery (magos y espadas, para entendernos).
Es el mismo caramelo con distinto envoltorio. Un caramelo que empieza a llagar mi paladar.

EL CRITICON

SONIC SPINBALL

GAME GEAR
SEGA
ARCADE



OPINION

72

Que Sega quiera dotar de una biblioteca de títulos a su mascota me parece bien. Lo que ya no veo respetable es que, por sistema, todos estos productos carezcan del más mínimo detalle de esmero y afecto. Sonic Spinball, como Sonic Drift, parecen más productos eventuales que programas de culto destinados al Olimpo.

J.L.SKYWALKER

OPINION

78

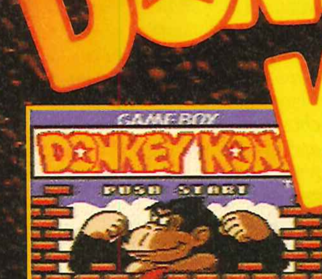
Nunca me gustó este Sonic americanizado que Sega introdujo en un improvisado pinball para Mega Drive. La idea, en principio genial, se convirtió en un juego que no era ni un buen pinball, ni un buen plataformas, ni chicha ni limoná. La versión de Game Gear no tiene la culpa de nada y aplacaré mis iras, pero que no me tiren de la lengua.

LUMIERE

DONKEY KONG

GAME BOY	4 MEGAS
NINTENDO	
NINTENDO	
PLATAFORMAS	

BATERIA	✓
TEST DE EFECTOS	☐
TEST DE MUSICA	☐
ELEGIR DIFICULTAD	☐
AUMENTAR VIDAS	☐
CONTINUACIONES	☐
PASSWORDS	☐



Necesitaríamos muchas páginas y horas para cantar las maravillas de un juego único. Donkey Kong es un clásico al que generaciones de "jugones" han rendido culto.

Donkey Kong es un clásico, un grande entre los grandes, uno de esos juegos tocados por los dioses de la programación. No tenerlo es prácticamente un sacrilegio, es relegarlo a un olvido que jamás mereció y del que, una vez más, le ha sacado Nintendo.

Su historia comenzó en el corazón de una máquina recreativa en 1980, allá por Japón, cuando un gorila llamado Donkey Kong cometió el error de secuestrar a Pauline, la primera novia de Mario, un héroe por aquel entonces desconocido. Han pasado muchos años desde aquel rapto, pero la fuerza de este maravillosos juego está intacta: inunda la Game Boy con una magia que no deberías perderte.

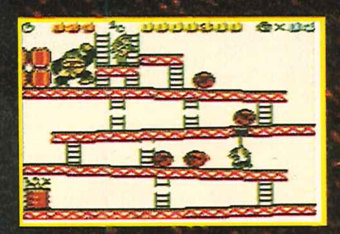
Si eres capaz de encontrarle algún defecto, llámanos y tendremos palabras mayores. El tiempo no lo ha mejorado demasiado por que su estructura es, simplemente, genial.



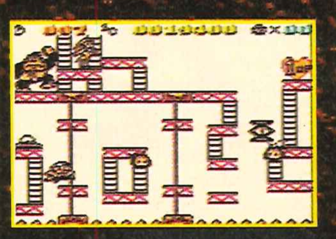
Para apilar a tanto gorila junto, deberás pasar los niveles sin contratiempo. Al final, te espera el duelo con Mr. Kong.

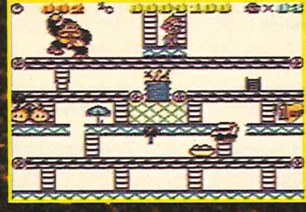


Como podéis imaginar, a Mario no le hace mucha ilusión ver a su novia Pauline a lomos de este pedazo de mono.



Aquellos que gocéis de edad suficiente y buena memoria recordaréis esta pantalla. Estaba en las hands-helds originales.



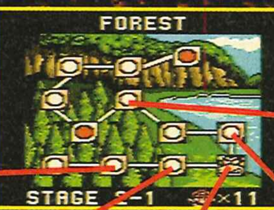


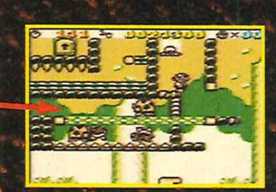
Un desarrollo sencillo que jamás aburre: ese es el secreto del juego de Nintendo. Esquivar toneles no es una tarea fácil.



HISTORIA

Este gorila que asoma la manaza por la izquierda, nació en *coin-up* en 1980, se multiplicó un año más tarde con DonKey Kong Jr., inundó las famosas *hand-helds* de fantásticas versiones y aterrizó en una maravillosa adaptación para la consola NES. Esta es la breve historia de un fantástico juego que hoy parece haber sido diseñado para la Game Boy, donde se encuentra como pez en el agua.







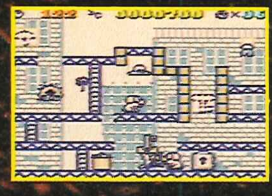




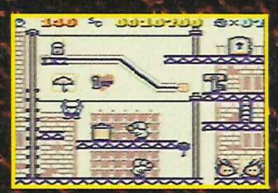
SUPER GAMEBOY

Juegos como Donkey Kong demuestran la grandeza de la Super Gameboy. Si eres de los privilegiados que disfrutan con este periférico, verás a Mario en 256 colores.

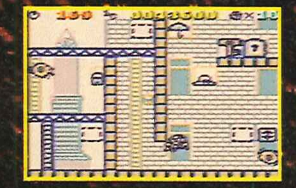




La habilidad no es el único recurso. Sin ingenio no hay victoria.









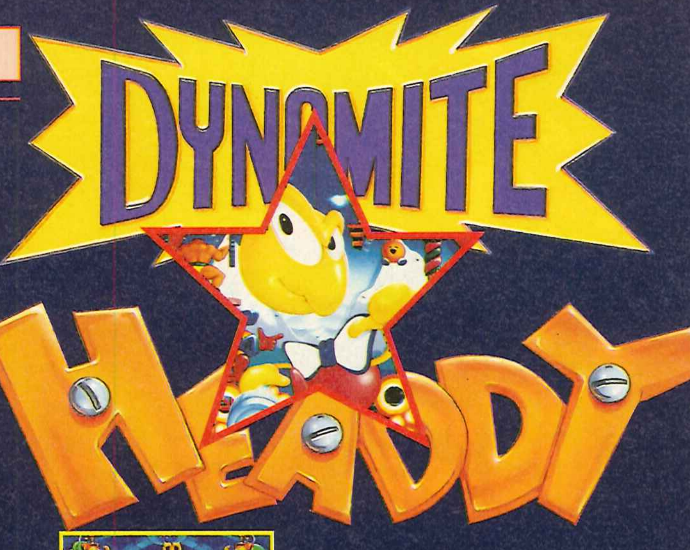
BONUS

Recoge los tres objetos que aparecen en las sub-fases y accederás a un divertido nivel de bonus, más propio de un casino que de una consola.



MEGA DRIVE	16 MEGAS
SEGA	
TREASURE	
PLATAFORMAS	

BATERIA	☐
TEST DE EFECTOS	☑
TEST DE MUSICA	☑
ELEGIR DIFICULTAD	☑
AUMENTAR VIDAS	☐
CONTINUACIONES	☑
PASSWORDS	☐





• • FASE 1 • •



El primer escenario os servirá para familiarizaros con Headdy y comprobar el derroche técnico del cartucho de Treasure. Un aperitivo de gran gourmet que os puede amargar un gato parecido a la muñeca Chochona.







• • FASE 2 • •

La ciudad es un territorio peligroso. Buscad tres puertas, ellas os conducirán a los escenarios donde se corta el bacalao. Al final, un perro salchichero os demostrará que el can no siempre es el mejor amigo del hombre.





Hace aproximadamente un año, un juego de plataformas llamado Gunstar Heroes sacó del anonimato a Treasure, un grupo de programadores que, a pesar de haber trabajado para la prestigiosa Konami, eran grandes desconocidos. Gunstar Heroes es, sin duda, uno de los juegos mejor realizados técnicamente a lo largo de la ya amplia historia de la Mega Drive, pero no el mejor de Treasure. Ese privilegio recae en las despejadas espaldas de Headdy, el extraño e inclasificable protagonista de un cartucho genial que derrocha imaginación por todos sus poros. Creedlo, puede haber juegos distintos a Dynamite Headdy, pero difícilmente estarán mejor programados.

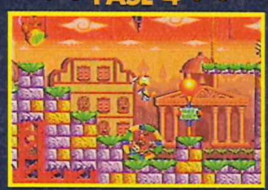
• • FASE 3 • •



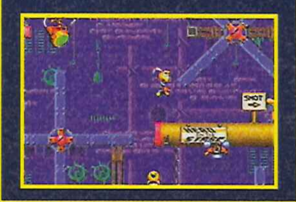
Técnicamente, esto es una auténtica pasada. Las rotaciones de las plataformas os quitarán el hipo. Si lográis evitar caer en la lava, os encontraréis con este enemigo de patitas de alambre y mala fe para parar un tren.

Los antecedentes de Dynamite Headdy son los de Treasure. El maravilloso Gunstar Heroes y un aceptable, pero mucho menos brillante MC-Donald´s Treasure Land Adventures, conforman el pasado más reseñable de una gente que, pasito a pasito, están forjándose un prestigio que les aleja de la mediocridad.

• • FASE 4 • •



Tomad unas cuantas aspirinas, porque si Headdy avanza a cabezazo limpio, a vosotros esta fase os dará grandes quebraderos de cabeza.





• • FASE 5 • •





Otro derroche técnico para alegrar la vista. Las escaleras de caracol son peligrosas pero esta tiene más peldaños que la Giralda. Lo del artefacto de final de fase es un virtuosismo que merece una reverencia. Alucinante.

• • FASE 6 • •





La verdad es que la fase, difícil, difícil, no es. Pero la geisha del final –la que veis a la derecha toda tranquilita ella– tiene más aguante que las columnas del Parthenon.

TRANQUILO





ACELERADO





HISTÉRICO





FASE 7





Estos cohetes son tan ruidosos como los de las Fallas, pero a lo bestia. No te dejes embelesar con el artificio o se te quemará la mecha. Mira bien a éste de arriba. Guapo, ¡eh!

• • FASE 8 • •



Corred como energúmenos, como si en ello os fuera la vida, y podréis salvar la de Headdy. Dudad y cantaréis "que verde era mi valle".

¡QUÉ MAREO!



Esto de aquí es una especie de molinete pesado que esta empeñado en hacernos pure.









Correr como energ£menos, como si en ello os fuera la vida, y podréis salvar la de Headdy. Dudad y cantaréis que verde era mi valle.





BALÓN HEADDY



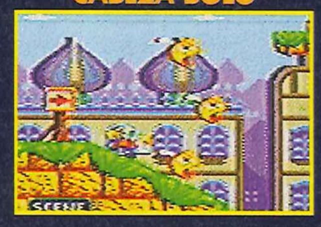
Cada vez que encuentras un icono en forma de "s", jugarás un entretenido desafío de baloncesto, donde la pelota es la cabeza de Headdy.

La mejor virtud del programa es, sin duda, el maravilloso desarrollo técnico que derrochan todas las fases, todas las pantallas y todos los extraños personajes.

No se que deben pensar algunos programadores, pero terminar este juego sin passwords es como encontrar una aguja en un pajar. Deben ser muy hábiles.

• • CABECILANDIA • •

CABEZA BOLO



¡Qué le salen tres cabezas al bicho, oiga! Más bocas para alimentar.



CABEZA MARTILLO



A cabezazo limpio aplasta lo que se pone a su paso. Abre caminos.

CABEZÓN NEGRO



Las aspirinas no funcionan y te quedas aturdido por momentos.

TESTA ASPIRADORA





Te tragarás tantas cosas que tendrás poroblemas con la digestión.

TORRAO DE NOCHE



¡Qué estoy cansado y me he ganado un descanso! ZZZZZ...

JIBAROS



Si te encuentras este icono te harás del tamaño de una pulga joven.

AZOTEA INVISIBLE



Nos proporciona inmunidad, aunque no diplomática. No dura mucho.

PUNKY MELÓN





Más bruto que el Algarrobo. Headdy es, sin duda, un cabeza buque.

LOS TOP DEL MES

SUPER METROID	SUPER NINTENDO	97
MORTAL KOMBAT II	MEGA DRIVE	96
SUPER STREET FIGHTER II	MEGA DRIVE	95
STUNT RACE FX	SUPER NINTENDO	95
MORTAL KOMBAT II	SUPER NINTENDO	95
DONKEY KONG		94

MEGA DRIVE

MORTAL KOMBAT II	ACCLAIM	96
SUPER STREET FIGHTER 2	CAPCOM	95
SONIC 3	SEGA	93
NBA JAM	ACCLAIM	92
DYNAMITE HEADDY	SEGA	91
SENSIBLE SOCCER	SONY IMAGESOFT	91

MASTER SYSTEM

ALADDIN	SEGA	93
MORTAL KOMBAT	ACCLAIM	92
MICROMACHINES		

SUPER NES

SUPER METROID	NINTENDO	97
SUPER MARIO KART	NINTENDO	96
STUNT RACE FX	NINTENDO	95
MORTAL KOMBAT II	ACCLAIM	95
STARWING	NINTENDO	94
THE LEGEND OF ZELDA	NINTENDO	94

NINTENDO

BATMAN: RETURN OF THE JOKER	SUNSOFT	95
PROBOTECTOR	KONAMI	93
CAPTAIN SKYHAWK		

CODEMASTERS		91
ROAD RASH	DOMARK	91
DESERT STRIKE	DOMARK	90
WORLD CUP USA'94	U.S. GOLD	89

GAME GEAR

SENSIBLE SOCCER	SONY IMAGESOFT	93
MORTAL KOMBAT	ACCLAIM	91
ROBOCOD	ELECTRONIC ARTS	90
STAR WARS	U.S. GOLD	90
MICROMACHINES	CODEMASTERS	89
DR. ROBOTNIK'S MBM	SEGA	89

	GAME BOY	
DYNAMITE HEADY	MEGA DRIVE	91
SUPER BOMBERMAN 2	SUPER NINTENDO	86
LEGEND	SUPER NINTENDO	84
MEGAMAN IV	NINTENDO	80
TETRIS 2	GAME BOY	60

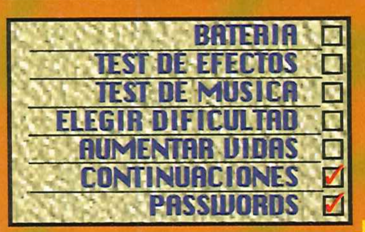
SUPER METROID – SUPER NINTENDO

	RARE	92
SOLSTICE	RARE	92
DONKEY KONG CLASSICS	NINTENDO	92
KIRBY'S ADVENTURE	NINTENDO	90

GAME BOY

DONKEY KONG	NINTENDO	94
ZELDA: LINKS AWAKENING	NINTENDO	94
TOP RANKING TENNIS	NINTENDO	93
SUPER MARIO LAND 2	NINTENDO	93
WARIO LAND	NINTENDO	92
KIRBY'S PINBALL	NINTENDO	91





BATERIA	☐
TEST DE EFECTOS	☐
TEST DE MUSICA	☐
ELEGIR DIFICULTAD	☐
AUMENTAR VIDAS	☐
CONTINUACIONES	☑
PASSWORDS	☑

Desde que el concepto original de este modesto arcade pisara los salones recreativos, infinitas han sido las versiones que se han realizado para todos los formatos con la garantía incomparable de un éxito seguro. Los Amiga, Pc o Atari St lo han visto pasar (como la puerta de Alcalá), con el nombre de Dynablasters y su terrible opción de cinco jugadores intacta. Es ahí donde Super Bomberman 2 destroza a cualquier producción de alto presupuesto que se ponga en su camino: en la diversión.

Pero este famosísimo arcade tiene una serie de mejoras en esta nueva interpretación del clásico. Aunque en esencia, evidentemente, sigue siendo el mismo, se han incorporado al elenco de opciones más posibilidades con los Tag o Singles mode (juegos en parejas o individuales), escenarios y, sobre todo, hemos visto cómo la dificultad del modo Story (o normal mode) se ha disparado tanto como los precios de la cebada cordobesa. Este juego tiene cuerda para rato.

BATTLE GAME





Opción de juego para cinco bombers. Tiene dos modos diferenciados:

TAG MODE



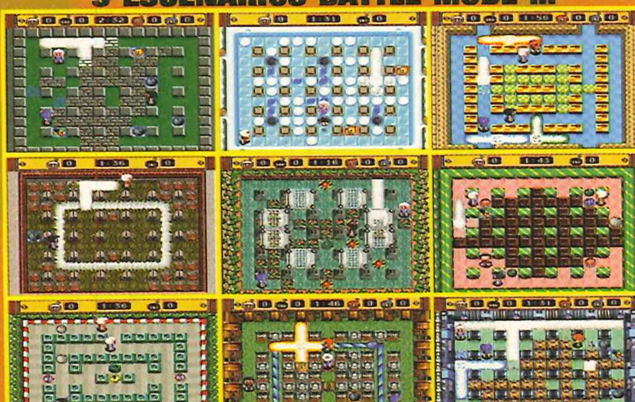
Los bombers se dividen en parejas. Ya está.

SINGLE MODE



Su nombre lo dice todo... bueno casi.

9 ESCENARIOS BATTLE MODE ...



PUES... ESTOS SON LOS ICONOS

BOMBA



Cuantas más tengas... más querrás.

GUANTE





¡Ya tienes el carnet de manipulador!

LA LLAMA

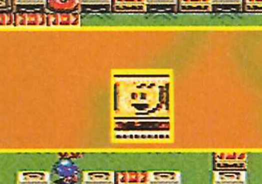
La onda expansiva es proporcional a la cabeza ¿era así?













PATADA



Sin botas de fútbol.

BOMBA REMOTA



La harás explotar a conciencia.

SUPER BOMBA



Además de explotar pica.

CUANDO UN AMIGO SE VA



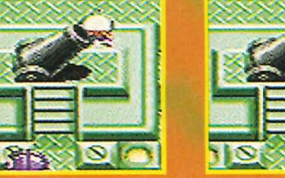
Hereda las riquezas de los muertos...

... Y EL 10º



EMBARCACIONES







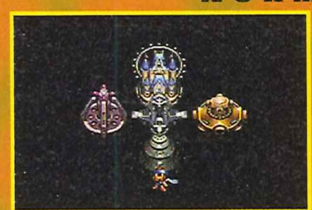


SE ACABÓ EL TIEMPO

Hurry Up!!!
Cuando el numerito que tenéis arriba tiende a cero, o en su defecto está muy cerca, la pantalla comenzará a encogerse por momentos. A correr que son dos días que los ladrillos os pueden costar caros.

Sin duda, Super Bomberman 2 es la personificación de la jugabilidad, de la diversión y de la simplicidad de ideas. Una secuela digna de su predecesor.

NORMAL MODE



El normal mode, también conocido como story mode, es una lucha especial contra unos malvados enemigos que tienen acobardados a l universo mundial. Consta de cinco fases diferentes.

Es difícil buscarle fallos, pero hay uno, especialmente, que merece ser reseñado: los passwords; al introducirlo accedemos al primer nivel de la fase en curso.

FASE 1

1



2



3



4



5



6



7



BOSS



FASE 2

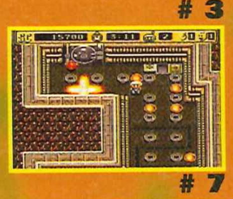
1



2



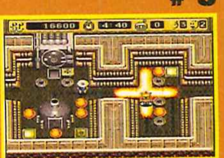
3



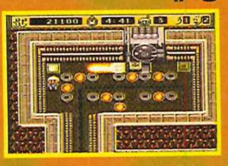
4



5



6



7



BOSS

MEGA MAN IV

NINTENDO	4 MEGAS
CAPCOM	
CAPCOM	
PLATAFORMAS	

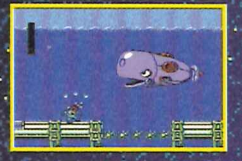
BATERIA	☐
TEST DE EFECTOS	☐
TEST DE MUSICA	☐
ELEGIR DIFICULTAD	☐
AUMENTAR VIDAS	☐
CONTINUACIONES	☐
PASSWORDS	☑





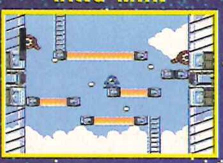
Como ya ocurriera en todas las versiones anteriores del clásico, Megaman debe luchar contra multitud de enemigos. Al eliminarlos, ya lo sabéis, nuestro personaje toma como suyas algunas armas especiales que después podrá utilizar.

DIVE MAN



RING MAN





SKULL MAN



PHARAON MAN









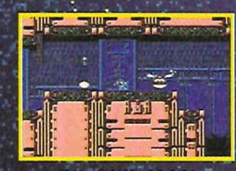








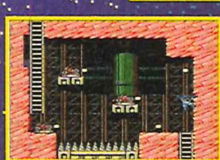




BRIGHT MAN



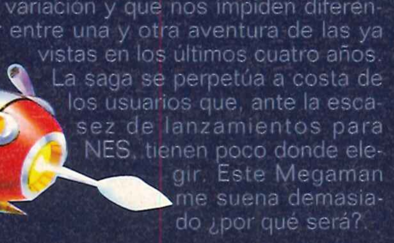
TOAD MAN



DRIL MAN



DUST MAN

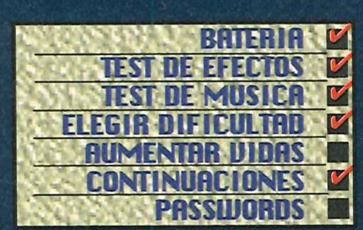


Capcom presenta la cuarta parte de la lucha que el legendario hombrecillo cibernético mantiene contra toda la estirpe de 'manes' que la mente de los programadores han diseñado. Más plataformas con nuevas fases que no ofrecen la menor variación y que nos impiden diferenciar entre una y otra aventura de las ya vistas en los últimos cuatro años. La saga se perpetúa a costa de los usuarios que, ante la escasez de lanzamientos para NES, tienen poco donde elegir. Este Megaman me suena demasiado ¿por qué será?

MegaMan para NES es siempre igual, por lo que calidad y diversión están aseguradas...

... pero no hay que olvidar que las diferencias entre las versiones es demasiado leve.

Stunt Race FX





BATERIA	✓
TEST DE EFECTOS	✓
TEST DE MUSICA	✓
ELEGIR DIFICULTAD	✓
AUMENTAR VIDAS	
CONTINUACIONES	✓
PASSWORDS	

Argonaut, legendarios programadores de *arcades* vectoriales como Starglider I y II, en colaboración con Nintendo y el gran Sigueru Miyamoto (creador de Mario y Zelda, entre otros), han realizado un cartucho que supera con una portentosa realización el logro obtenido a principios del 93 con StarWing. Stunt Race FX es la obra de alguien que, además de querer vender videojuegos, busca su satisfacción personal y la del usuario. Encomiable y poco habitual.

TEST RUN





Antes de lanzarte a la aventura, podrás realizar tres vueltas de prueba a los mandos de un 4WD, gracias a la opción Test Run.







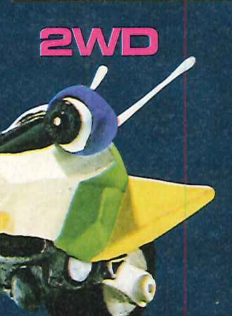






2WD

Es el vehículo con menor peso de los cuatro disponibles. Sólo podréis usarlo en los FREE TRAX.



COUPE

Los recursos técnicos del Cupé le permiten ofrecer al conductor una manejabilidad tosca pero efectiva, sin excesivos alardes.



CONTROLES





GIRO LENTO



AJUSTA EQUILIBRIO



CAMBIO DE VISTA

START

PAUSA







F-TYPE

El F-Type es un coche rapidísimo, en el que los riesgos los toma el jugador. recomendados para virgueros del volante.



4WD

El 4WD es, sin duda, el vehículo ideal para principiantes. Aunque su velocidad no es elevada, su adherencia es ideal para los circuitos del STUN TRAX.















Una manera fácil de jugar en cualquiera de los 15 circuitos del modo SPEED TRAX.

BATTLE TRAX





La mejor manera de luchar contra tu propio yo, es decir Yo-yo.

MODOS DE JUEGO

STUNT TRAX





Cuatro circuitos para hacer mil y una acrobacias

SPEED TRAX





La prueba reina del juego. Una maravilla.





GIRO RÁPIDO



SALTO Y BOCINA



FRENO Y MARCHA ATRÁS





ACELERA



TURBO

Un juego magistral que, en tan sólo ocho megas, aglutina todas las posibilidades de emoción y espectáculo que cualquier usuario pueda concebir.



A tan magna producción sólo se le puede achacar un pero: el tamaño de la pantalla de juego. En la opción de dos jugadores ésta se reduce excesivamente.









CHECKPOINT





¡¡ ACERTASTE !!

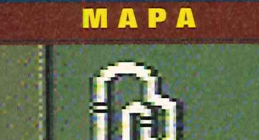


PAUSA





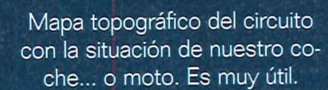
MAPA





CRASH





Mapa topográfico del circuito con la situación de nuestro coche... o moto. Es muy útil.







NINTENDO WORLD



SPLASH













BONUS TRAX



Manejaréis al camión que carga con vuestro Stunt. En esta fase podéis ganar algunas vidas extras y tiempo.

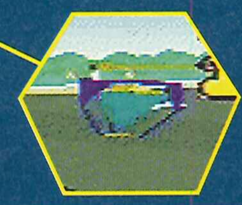




REPONIENDO FUERZAS



GEMA AZUL: Recarga el turbo (Boost) de nuestro vehículo Stunt.





GEMA ROJA: Restautra los daños sufridos.

GRABAR PARTIDA



Stunt Race FX es capaz de grabar en su potente pila todos los récords obtenidos.



SPEED TRAX & FREE TRAX







BONUS TRAX





STUNT TRAX





BATTLE TRAX



Close Up



Long-Shot



Cock-It

Stunt Race es, en cualquiera de sus modalidades de juego, un desafío a la programación. Una maravilla sobre ruedas que el chip Super Fx ha hecho realidad.

SUPER NINTENDO
ACCLAIM
SCULPTURED
LUCHA
32 MEGAS

MEGA DRIVE
ACCLAIM
PROBE
LUCHA
24 MEGAS



MORTAL KOMBAT II

Todavía recordamos los ríos de tinta que la primera parte hizo correr. De la ingente cantidad de sandeces que se vertieron sobre los modos gore.

Mortal Kombat II muestra sus cartas para no inducir a error: o se acepta sin contemplaciones, o lo repudiamos por su salvajismo. De todos es sabido que Mortal Kombat II nace de una máquina recreativa, que cuenta con siete nuevos luchadores –Reptile, Baraka, Jax, Kitana, Mileena, Shang Tsung y Kung Lao– y que aumenta el número de magias y golpes

Mortal Kombat pasó a formar parte de la galería de los clásicos en pocos meses. Cualquier comparación entre pasado y presente es tan vana y absurda como ridícula e insustancial, pero el juego ante el que nos encontramos es, si cabe, mejor que su precursor.



FATALITYS

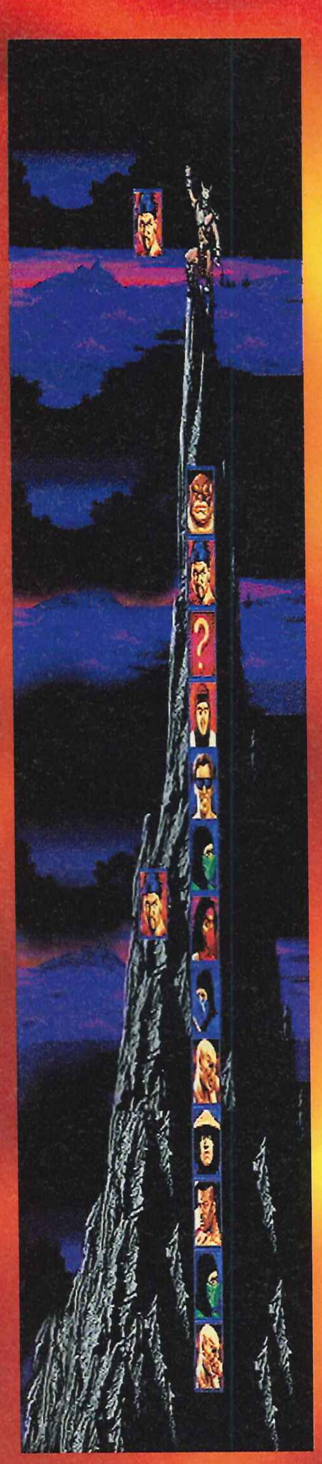
Golpes definitivos que mandan a nuestro contrincante a cierto lugar donde las lagartijas, entre otras muchas cosas, no pueden tomar el sol.





LA MONTAÑA DE LOS GOLPES ETERNOS

En una tira de esta guisa, nos esperan luchadores profesionales ansiosos por partirnos la espalda a las primeras de cambio. ¡Ah!, cuando lleguéis arriba, tened cuidado, no os vayáis a *esgorronar*. Cuanto más alto , más dura la caída.





FRIENDSHIP

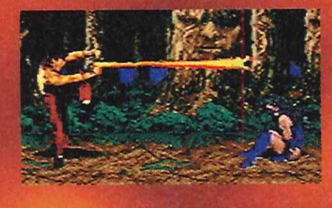
Obsequia a tú enemigo con lo mejor que haya en tí. Un recortable o un baile, todo vale en el cartucho de Acclaim.





BABALITYS

Convertir a un rival carnal en un incipiente humano que no sabe hablar, es una original manera de retrasar por muchos años un reencuentro presumible.







GORE DE SERIE

Efectivamente, el gore viene de serie, con airbag y aire acondicionado... ¿os suena? En esta ocasión, el cartucho no trae código alguno que nos impida jugar con toda la salsa (¿lo cogéis?), así que no os cortéis si sobrepasáis la idílica edad de diecisiete años.







ABREVIATURAS

R → Retroceder.
Av → Avanzar.
Ab → Abajo.
Man → Mantener pulsado el botón.
Sol → Soltar botón.

BL → Bloquear.
Av → Avanzar.
#2# → Espacios que debe haber entre nosotros y el enemigo.
Cr→ Círculo.



KITANA	S. NINTENDO	M. DRIVE
SW Punch	1/2 cr R, Y	1/2 cr R, X
Fan-Swipe	R + Y	R + X
Fan-Lift	3R, Y	3R, X
Fan-Throw	2Av, Y+B	2Av, X+A
Fatality 1	man A, 2Av, Ab, Av, sol A	man C, 2Av, Ab, Av, sol C
Fatality 2	3Bl, X #0#	3Bl, Z #0#
Pit Fatality	Av, Ab, Av, X	Av, Ab, Av, Z
Friendship	3Ab, Ar, A	3Ab, Ar, C
Babality	3Ab, A	3Ab, C



KUNG LAO	S. NINTENDO	M. DRIVE
Hat Throw	R, Av, B	R, Av, A
Bullet Kick	Ab+X (en salto)	Ab+Z (en salto)
Teleport	Ab, Ar	Ab, Ar
Whirl. Spin	man Bl, 2Ar,A (tap A)	man Bl, 2Ar, C
Fatality 1	3Av, A #1#	3Av, C #1#
Fatality 2	man B,2R,2Av,sol B	man A,2R,2Av,sol A
Pit Fatality	3Av, Y	3Av, X
Friendship	3R,Ab,X	3R,Ab,Z
Babality	2R,2Av,X	2R,2Av,Z



RAYDEN	S. NINTENDO	M. DRIVE
Shock	man Y 5 seg, sol Y #0#	man X 5 seg, sol X #0#
Light Bolt	1/4 cr Av,B	1/4 cr Av,A
Flying Thunder	2R, Av	2R, Av
Teleport	Ab, Ar	Ab, Ar
Fatality 1	man A 5 sec,sol,tap Bl #0#	man C 5 sec,sol,tap Bl #0#
Fatality 2	man Y 8 seg,sol Y #0#	man X 8 seg,sol X #0#
Pit Fatality	man Bl,3Ar,Y	man Bl,3Ar,X
Friendship	Ab,R,Av,X	Ab,R,Av,Z
Babality	2Ab,Ar,X	2Ab,Ar,Z





LIU KANG



	S. NINTENDO	M. DRIVE
Bicycle-Kick	man A 5 seg, sol A	man C 5 seg, sol C
F.Ball (low)	2Av,B	2Av,A
F.Ball (high)	2Av,Y	2Av,X
Flying-Kick	2Av,X	2Av,Z
Fatality 1	man Bl,360R #1#	man Bl,360R #1#
Fatality 2	Ab,Av,2R,X#0#	Ab,Av,2R,Z #0#
Pit Fatality	R,2Av,A	R,2Av,C
Friendship	Av,3R,A	Av,3R,C
Babality	2Ab,Av,R,A	2Ab,Av,R,C

REPTILE



	S. NINTENDO	M. DRIVE
Acid Split	2Av,Y	2Av,X
Force Ball	2R,Y+B	2R,X+A
Invisibility	man Bl,2Ar,Ab,Y	man Bl,2Ar,Ab,X
Slide	R+Bl+B+A	R+Z+C
Fatality 1	2Av,D,X #0#	2Av,D,Z #0#
Fatality 2	2R,Ab,B #3#	2R,Ab,A #3#
Pit Fatality	Ab,2Av,Bl	Ab,2Av,Bl
Friendship	2R,Ab,A	2R,Ab,C
Babality	Ab, 2R,A	Ab, 2R,C

SCORPION



	S. NINTENDO	M. DRIVE
Spear	2R, B	2R, A
S. Takedown	1/2 cr R, A	1/2 cr R, C
Air Throw	Bl (en el aire)	Bl (en el aire)
Decoy	1/4 cr R, Y	1/4 cr R, X
Fatality 1	man Bl, 2Ar, Y #2#	man Bl, 2Ar, X #2#
Fatality 2	man Y,Ab,3Av, sol Y #0#	man X,Ab,3Av, sol X #0#
Pit Fatality	Ab, 2Av, Bl	Ab, 2Av, Bl
Friendship	2R,Ab,A	2R,Ab,C
Babality	Ab, 2R, X	Ab, 2R, Z







BARAKA



BARAKA	S. NINTENDO	M. DRIVE
Fatality 1:	4R,Y #0#	4R,X,#0#
Fatality 2:	R,Av,Ab,Av,B,#0#	R,Av,Ab,Av,A,#0#
Pit Fatality:	2Av,Ab,X	2Av,Ab,Z
Babality:	3Av,X	3Av,Z
Friendship:	Bl,Ar,2Av,X	Bl,Ar,2Av,Z
Blade Fury:	3R,B	3R,A
Blade Swipe:	R+Y	R+X
Blade Spark:	1/4 cr,R,Y	1/4 cr,R,A
Double Kick:	3X,#0#	2Z,#0#

JAX



JAX	S. NINTENDO	M. DRIVE
Ground Pound	mant A 3 seg,sol	mant C 3 seg,sol
Backbreaker	Bl en el aire #0#	Bl en el aire #0#
Sonic Wave	1/2 cr,R,X	1/2 cr,R,Z
Grab	2 Av,B	2 Av,A
Super Slam	t&t Y	t&t X
Fatality 1	4Bl,B #0#	4Bl,A #1#
Fatality 2	mant B, 3Av, sol B #0#	mant A, 3Av, sol A #0#
Pit Fatality	2 Ar, Ab, A	2 Ar, Ab, C
Friendship	2 Ab, 2Ar, A	2 Ab, 2Ar, C
Babality	mant Bl, Ab, Ar, Ab, Ar, A	mant Bl, Ab, Ar, Ab, Ar, C

JOHNNY CAGE



JOHNNY CAGE	S. NINTENDO	M. DRIVE
Flame (low)	1/2 cr,Av,B	1/2 cr,Av,A
Flame (high)	1/2 cr, R, Y	1/2 cr, R, X
Low Blow	B + Bl	A + Bl
S. Uppercut	R,Ab,R,Y	R,Ab,R,X
Shadow Kick	R,Av,A	R,Av,C
Fatality 1	2Av,Ab,Ar #0#	2Av,Ab,Ar #0#
Fatality 2	2Ab,2Av,B #0#	2Ab,2Av,A #0#
Pit Fatality	3Ab, X	3Ab, Z
Friendship	4Ab, X	4Ab, Z
Babality	3R, X	3R, Z

SHANG TSUNG





SHANG TSUNG	S. NINTENDO	M. DRIVE
1 Flame	2R,Y	2R,X
2 Flame	2R,Av,Y	2R,Av,X
3 Flame	2R,2Av,Y	2R,2Av,X
TRANFORMACIONES		
Baraka	2Ab,A	2Ab,C
Jax	Ab,Av,R,X	Ab,Av,R,Z
Johnny Cage	2R,Ab,B	2R,Ab,A
Kitana	3Bl	3Bl
Kung Lao	R,Ab,R,X	R,Ab,R,Z
Liu Kang	R,2Av,Bl	R,2Av,Bl
Mileena	man Y 2 seg, sol Y	man X 2 seg, sol X
Rayden	Ab,R,Av,A	Ab,R,Av,C
Reptile	Bl+Ar, Ab+Y	man Bl,Ab, Ar, Ab+X
Scorpion	man Bl, 2Ar	man Bl, 2Ar
Sub-Zero	Av,Ab,Av,Y	Av,Ab,Av,X
Fatality 1	man X 2 seg, sol X #1#	man Z 2 seg, sol Z #1#
Fatality 2	man Bl,Ar,Ab,Ar,A #0#	man Bl,Ar,Ab,Ar,C#0#
Pit Fatality	man Bl,2Ab,Ar,Ab	man Bl,2Ab,Ar,Ab
Friendship	2R,Ab,R,X	2R,Ab,R,Z
Babality	R,Av,Ab,X	R,Av,Ab,Z

MILEENA

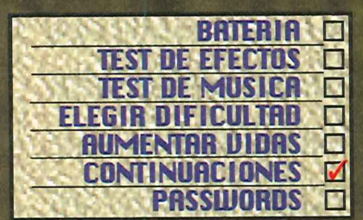
MILEENA	S. NINTENDO	M. DRIVE
Roll Attack	2R,Ab,X	2R,Ab,Z
Sai-Throw	man X 2 seg, sol X	man Z 2 seg, sol Z
Teleport Kick	2Av,A	2Av,C
Fatality 1	man X 2 seg, sol X #0#	man Z 2 seg, sol Z #0#
Fatality 2	Av,R,Av,B #0#	Av,R,Av,A #0#
Pit Fatality	Av,Ab,Av,A	Av,Ab,Av,C
Friendship	3Ab,Ar,X	3Ab,Ar,Z
Babality	3Ab,X	3Ab,Z

SUB-ZERO



SUB-ZERO	S. NINTENDO	M. DRIVE
Ground Freeze	1/4 cr R,A	1/4 cr R,C
Deep Freeze	1/4 cr Av,B	1/4 cr Av,A
Slide	R+Bl+B+A	R+Z+C
Fatality 1	man B,2R,Ab,Av #6#	man A,2R,Ab,Av #6#
Fatality 2	2Av,Ab,X #2#	2Av,Ab,Z #2#
Pit Fatality	Ab,2Av,B	Ab,2Av,Bl
Friendship	2R,Ab,X	2R,Ab,Z
Babality	Ab,2R,X	Ab,2R,Z

Review



Hay ciertos productos, y personajes, que parecen tocados por la mano de dios. Pero otros, sin embargo, no lo están tanto y algunos no llegan al mínimo exigible. Este es el caso de Sonic Spinball. Un programa que recoge 'la esencia' de nuestro Sonic y lo mete en un tablero de pinball para hacerle todo tipo de trastadas cómicas.

Ya para Mega Drive se dejaron entrever ciertas ideas en las que esta versión también se basa: utilización salvaje de Sonic, a toda costa, y un mínimo de imaginería, para formar un pseudo-algo de muy difícil trago.

El problema de Sonic Spinball no está en su calidad, que es media-alta, ni en su protagonista, sino en la evidente falta de interés que parecen mostrar los programadores para que la mascota tenga juegos completos, amenos y, sobre todo, dignos.

NIVEL 1

Entre los muchos power-ups que podemos recoger está el de la imagen derecha. Así evitaremos que nuestra torpeza innata se vea en evidencia delante de los nuestros.

FASE 1



FASE 2

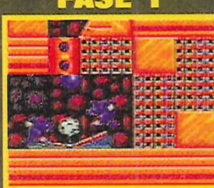


FASE 3

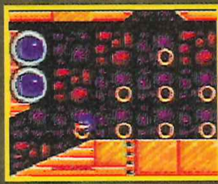


NIVEL 2

FASE 1



FASE 2



FASE 3

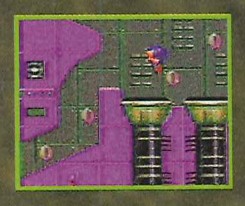


Segunda manga dentro del cartucho que Sega ha ideado para maltratar a su mascota. Más túneles, petetacos y, por supuesto, fútbol... digo dificultad.

NIVEL 3

Por la gloria divina que estas imágenes corresponden a la versión Game Gear. No os estamos engañando... de verdad.





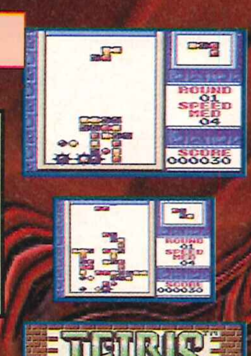




Los padres tienen en este juego un aliado para que sus hijos no se aficionen a las consolas.

Sonic no se merece cartuchos de tan mínimo espesor. Demasiado superficial.





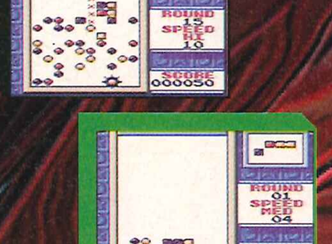


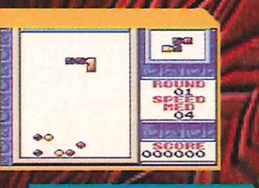


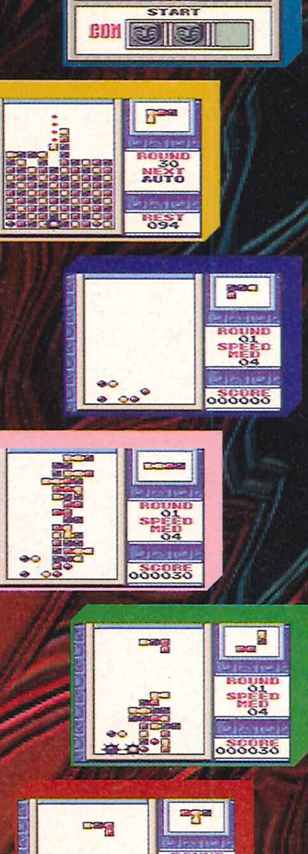


El clásico de Alexey Patjinov toma de nuevo la forma de un *arcade* de inteligencia, con nuevas fichas y la opción de conectarlo a la Super Game Boy para disfrutar en colores. Una cosa es clara: este Tetris 2 reniega de sus orígenes y toma como propios conceptos ya vistos en otros programas como Columns o Super Puyo Puyo.

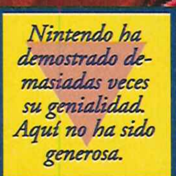
Es una trayectoria errática que no imaginábamos pudiera provenir de los señores de Nintendo que, al fin y al cabo, están obligados a velar por el mantenimiento de uno de los fenómenos lúdicos más importantes de los últimos años. Tenían que quebrarse menos la cabeza y convertir programas como Tetris Battle Gaiden, para Super Nintendo. Eso sí es una reencarnación mejorada del clásico.











SUPER NINTENDO
INFOGRAMES
INFOGRAMES
PLATAFORMAS
8 MEGAS

BATERIA	☐
TEST DE EFECTOS	☑
TEST DE MUSICA	☑
ELEGIR DIFICULTAD	☑
AUMENTAR VIDAS	☐
CONTINUACIONES	☐
PASSWORDS	☑



Por fortuna para muchos de vosotros, no conoceréis al padre Abraham. Como cantante era un auténtico desastre, y no gastaba mucho en barberos, pero tenía un maravillosos coro de seres azules que habitaban en las tierras de Pitufilandia.

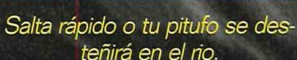
La llegada al mundo de las consolas de los simpáticos pitufos tiene un sabor agridulce. Hay que aplaudir a la compañía francesa Infogrames por rescatar a los simpáticos SMURF para la Super Nintedo y Game Boy, pero darles un tirón de orejas por haber relegado al grupo de programación español New Frontier a la versión de 8 bits. Han perdido la gran oportunidad de aplicar su tremendo talento en una consola de 16 bits, a la que, presumimos, hubieran sacado mayor partido.

Gargamel y su gato Azrael han secuestrado a un grupo de pitufos. No os dejéis engañar por la ternura que desprenden los personajes creados por el dibujante Peyo, el juego contiene 16 fases de tremenda dificultad que se nos antoja excesiva por momentos. Desarrollo de plataformas puro y duro para un buen juego que pudo ser mejor.






PATOMOTORA

Salta rápido o tu pitufo se desteñirá en el rio.

FANTASMA



Cuidado con ellos, no esperan a la medianoche para salir.



RANA



ERIZO

GUSANO

RAYO



TOMATE



MOSQUITO

La magia de los personajes de Peyo se ajusta a la filosofía de un juego de plataformas como anillo al dedo. Diversión a rabiar

No nos cansaremos de repetirlo. Si la versión de 16 bits hubiera recaido en New Frontier, otro gallo nos cantaría. Seguro.





ESTE SE ENTIENDE

Infogrames ha comprendido que no sólo de inglés vive el hombre. Esperemos que cunda el ejemplo de la compañía francesa.

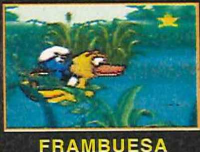






BONUS

ESTRELLA





Con 25 jugarás una fase de bonus.

FRAMBUESA



Ganas un valiososo punto de vida.



SETAS



Esconden algunos bonus de utilidad.

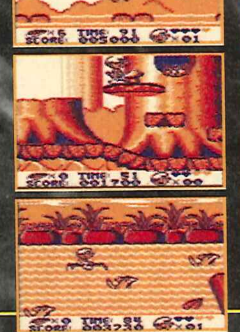
ZARZAPARRILLA



Por 25 tienes una vida extra.



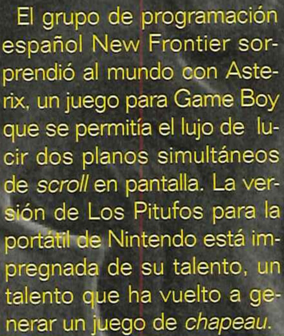
La dificultad del juego os llevará continuamente a esta pantalla.











MADE IN SPAIN

El grupo de programación español New Frontier sorprendió al mundo con Asterix, un juego para Game Boy que se permitía el lujo de lucir dos planos simultáneos de *scroll* en pantalla. La versión de Los Pitufos para la portátil de Nintendo está impregnada de su talento, un talento que ha vuelto a generar un juego de *chapeau*.

SE PUEDE...

VOLAR



NAVEGAR



SALTAR



ARAR



LIMPIAR



Y... POR SUPUESTO

PITUFAR



BATERIA	☐
TEST DE EFECTOS	☑
TEST DE MUSICA	☑
ELEGIR DIFICULTAD	☑
AUMENTAR VIDAS	☐
CONTINUACIONES	☑
PASSWORDS	☐

SUPER NINTENDO
ARCADE ZONE
SOFTGOLD
BEAT´EN UP

8 MEGAS

ESPADAZO



En algunos pequeños detalles, como el movimiento de la espada, descansa la genialidad de este cartucho.

LOS FELICES PADRES











BONUS



Atención a los barriles en la fase de bonus, rómpelos y obtendrás pingües beneficios.



ITEMS



Inevitablemente hay que repetir una vieja historia ya manida. Los *Beat´ en up* son como son y nadie los cambiará nunca. Su desarrollo es avanzar en horizontal con la constante misión de derribar enemigos, cuanto más mejor, cuanto más grandes más difíciles. Si no os gusta este tipo de juegos no perdáis el tiempo leyendo. Si, por el contrario, aceptáis su desarrollo, echadle un vistazo a las pantallas. El juego programado por Softgold alcanza una altura gráfica que ya soñarían disfrutar títulos con más renombre, cuenta con melodías épicas y una jugabilidad envidiable. Legend es casi tan grande como la dificultad de los enemigos de final de fase que hallaréis; misión de chinos oiga.

Legend

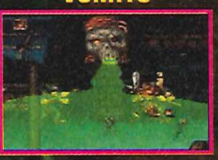
LAS MAGIAS

FUEGO



El fuego (arriba) y el vómito que desprende la cariñosa calabera (derecha), son dos de las magias que podemos realizar.

VÓMITO



CORTINA



RAYO



Más espectaculares y efectivos resultan estos dos conjuros. La cortina rojiza fulmina que es una maravilla.

ENEMIGOS

Mirad con atención a los seres malignos que rodean a este texto. Os podemos garantizar que son aún más fieros en persona . Si alguno de vosotros logra terminar el juego, tendrá nuestro respeto eterno.



















A los programadores se les ha ido un poquito la mano con la dificultad de los jefes de final de fase. Más que hábil hay que ser perfecto para salir airoso del envite.

Lo cierto es que la primera incursión de Softgold como programadores de *Beat´en up* ha sido un acierto. Han realizado un juego de desarrollo similar a las distintas entregas de la saga Golden Axe, con golpes de originalidad que merecen un aplauso. Estos chicos pueden sorprendernos en el futuro.

No creemos que sea demasiado fácil mejorar la destreza gráfica de Softgold. No os perdáis la animación de los personajes del juego, es para tirar cohetes.

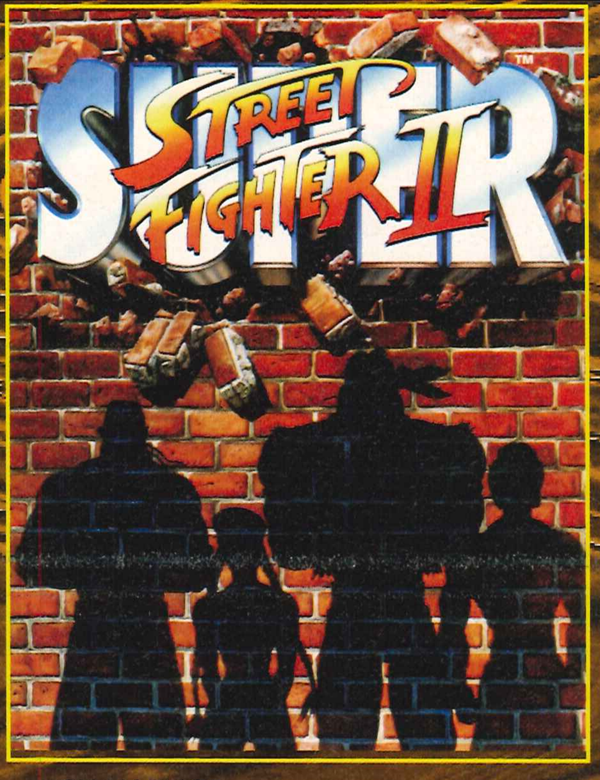
MEGA DRIVE	40 MEGAS
SEGA	
CAPCOM	
LUCHA	

BATERIA	☐
TEST DE EFECTOS	☑
TEST DE MUSICA	☑
ELEGIR DIFICULTAD	☑
AUMENTAR VIDAS	☐
CONTINUACIONES	☑
PASSWORDS	☐

Super Street Fighter II (al que llamaremos a partir de ahora SSF II) tiene su origen en una máquina recreativa que es, a su vez, continuación del juego, valga la redundancia, más jugado de la historia.

Pero la existencia de estos luchadores callejeros no se remonta a los dos últimos años, sino que es un fenómeno que tiene seis, cuando se codeaba en los salones recreativos con títulos como Bomb Jack, Out Run, Final Fight o R-Type. Street Fighter nace de rebote. Capcom, totalmente inmersa en la guerra de los beat-em'ups, estaba buscando una continuación para su Final Fight. Concibió un proyecto que debería llamarse Final Fight 88 pero, por causas de última hora, el nombre se varió.

Así de sencillo y espectacular fue el inicio de la leyenda viviente a la que nosotros, simples humanos, estamos asistiendo. Ahora, quedaros con este prodigio de 40 megas expresamente programado para vosotros.



CHALLENGE

El desafio contra el tiempo, la medida absoluta de cronometraje para saber quién de los luchadores realiza el ejercicio más complicado en el menor espacio.

En Estados Unidos, más de una revista especializada del sector ha puesto en serias dudas los 40 megas del juego. Dicen que, quizá, sean 32...Sólo quizá.



La intro de la nueva versión de Street Fighter es igual a la que descansa en las máquinas recreativas de todo el mundo.





La mayor virtud de Super Street Fighter II es su tremenda similitud con la máquina recreativa original. Un ejemplo que muchos deberían imitar.



CAMMY

Británica ella, parece que su tradicional flema se la guarda para los momentos tranquilos. En plena faena tiene la virtud de apagar los comentarios con golpes certeros, que no potentes.

DEE JAY

Este jamaicano de Maximum Power puede partir por la mitad las espaldas de aquellos a los que señala con su dedo índice derecho. Acercaros a él y sabréis lo que es soñar por la noches con un poco de fabada cordobesa.







T-HAWK

Mejicano de nacimiento y adoptado por una tribu del Yucatán, tiene la virtud de su corpulencia, que le permite asestar golpes tan definitivos como salvajes.











GROUP MODE

A todas luces, se trata de la opción más multitudinaria. Organizados por grupos, participarán en una especie de liga en la que los emparejamientos pueden ser inimaginables (¡tontería!).

FEI LONG

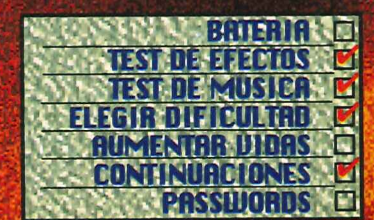
Sueña con ser el heredero de la gloria de Bruce Lee pegando golpes, espacialmente, a su enemigo Honda, con el que tiene un pequeño contencioso administrativo. No es muy corpulento, pero sus golpes poseen todo el poder del dragón.



T-Hawk, Cammy, Fei Long y Dee Jay son los cuatros nuevos luchadores que incorpora el cartucho.







SUPER NINTENDO
CAPCOM
CAPCOM
BEAT'EN UP
12 MEGAS



Su rápidez en el combate no deja respirar al enemigo.



Excalibur le hizo rey y su poder le conducirá al éxito.



La fuerza bruta puesta al servicio de la mente.

Knights of the Round



CAPCOM ha rescatado la leyenda del Rey Arturo –Merlín y Excalibur incluidos– en la búsqueda del Santo Grial, áquel que Indiana Jones persiguió junto a su padre en la tercera entrega de la saga de George Lucas, dirigida por Spielberg. Arturo y dos de sus caballeros, Lancelot y Percival, dibujan un *Beat,em up* de *scroll* horizontal del corte de Magic Sword y King of Dragon. Recomendado para quienes gusten de emociones fuertes y lides medievales.



Caballeros armados hasta los dientes pondrán en peligro la empresa de Arturo.

LAS FUERZAS DEL MAL

BIRD MAN

MASK MAN



FART MAN





El tamaño de los personajes es uno de los grandes aciertos del juego.

BRAFORD



BUSTER



TALL MAN



TIGRE



MAGICIAN



ARLON

Aunque luce la clase de CAPCOM, es más de lo mismo. No aporta nada nuevo.

El ambiente medieval está logrado con exquisito gusto gráfico y sonoro. Un acierto.



BATERIA	✓
TEST DE EFECTOS	☐
TEST DE MUSICA	☐
ELEGIR DIFICULTAD	☐
AUMENTAR VIDAS	☐
CONTINUACIONES	☐
PASSWORDS	☐

SUPER NINTENDO	24 MEGAS
NINTENDO	
NINTENDO	
AVENTURA	





ESTATUAS DEL CHOZO

CINCO MISILES MAS



Sumadlos a los que ya tenéis. Ahora podréis malgastar más.

RAYOS-X



Los escondrijos secretos no son ya un obstáculo.





WAVE POWER

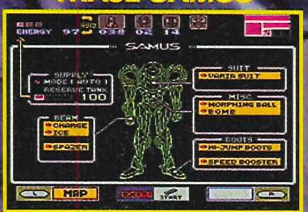
Su descarga ondular nos permite atravesar zonas complicadas.

GRABAR PARTIDA



Hasta un total de tres partidas podremos almacenar en la potente pila de Super Metroid.

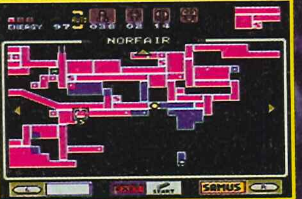
TRAJE SAMUS



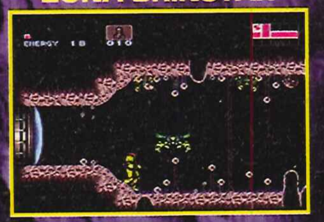
No es una aventura cualquiera. Aunque en un principio podáis pensar que la cosa es sencilla, que se trata de un *arcade* de plataformas más, y que pasar y pasar las pantallas que componen su mapeado va a ser algo rutinario, estáis muy, pero que muy equivocados.

Super Metroid, quede dicho, es una de las producciones más bestiales que han pasado jamás por consola alguna. Las dimensiones de cada fase, los movimientos de nuestra heroina y los cientos de opciones y maneras que son necesarias para acabarse el juego, lo convierten en el *arcade/aventura* por excelencia, en la joya que todo buen aficionado debe tener cerca para degustar en toda su extensión. Escasas son estas líneas para trazar las miles de posibilidades con las que Super Metroid nos deleita. Sencillamente apabullante, totalmente bestial.

MAPA ZONA



ZONA BRINSTAR



ZONA CRATERIA



ARMAS

SUPERMISILES



Hará temblar toda la pantalla.

MISILES



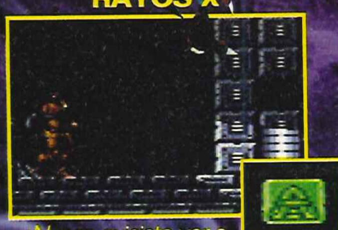
Útiles para acabar a la primera con los malos.

BOMBAS DE ENERGÍA



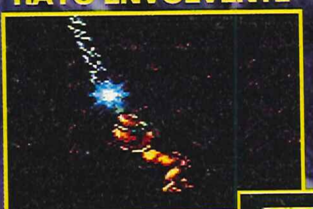
Te abren hasta las puertas del infierno.

RAYOS X



¿Nunca quisiste ver a través de las paredes?

RAYO ENVOLVENTE





Emular a Tarzán ya no es ningún problema.

PUERTAS

Son la clave para visitar por orden los mundos y sus estancias. Cada una tiene su propio código de apertura, lo que significa que tendréis que pensar en algunos momentos.

ROSA



Hace falta el impacto de cinco misiles certeros y veloces.

AZUL



Se abre con un simple disparo cerebral.

METÁLICA



Se abren al derrotar a ciertos enemigos.

AMARILLA



Utiliza una súper bomba amarilla y adentro.

VERDE



Entrarás con un sólo súper misil.

RECARGAR MISILES



TANQUE ENERGIA





NAVE DE SAMUS



La nave de Samus Aran nos permite grabar la partida en ese lugar y recargar todas nuestras energías.

VER MAPA



Meter vuestro brazo en su interface de comunicación y veréis todas las estancias de esta zona.

INTRO JUGABLE







• • ENEMIGOS • •

MULTIBOLA



GERUTA



PIRATAS



REO

DESGARRADOR



DRAGON



CHOZO



METROIDE

CACATAC



PULGA



Es la producción más demoledora y bestial que jamás haya pisado una consola. Super Metroid es, simplemente, El Juego; definitivo.

El único problema aparece cuando el jugador termina el cartucho. La pena y nostalgia que lo invade es absolutamente insufrible.

MASTER SYSTEM
SEGA
SEGA
PLATAFORMAS
4 MEGAS

BATERIA	☐
TEST DE EFECTOS	☐
TEST DE MUSICA	☐
ELEGIR DIFICULTAD	☑
AUMENTAR VIDAS	☐
CONTINUACIONES	☑
PASSWORDS	☐









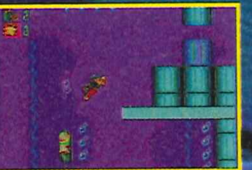
FASE 1



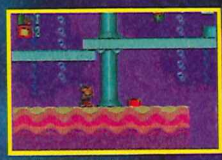
La estancias ocultas son relativamente accesibles.



FASE 2



Lo más incómodo del mar es que no podéis respirar.

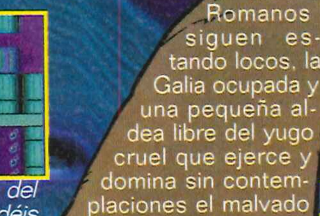


¡Uhmm! Una caja roja de Nestlé.

¿CONTINUAS?



FASE 4



Podremos utilizar indistintamente a Asterix u Obelix.





Los Romanos siguen estando locos, la Galia ocupada y una pequeña aldea libre del yugo cruel que ejerce y domina sin contemplaciones el malvado César.

La poción mágica se comercializa en tarros pequeños, bajo el nombre de Poci-Max, y tanto Asterix como Obelix siguen cazando tranquilamente por los bosques cercanos.

La bilogía creada para las consolas Master System se culmina en estos meses con este nuevo cartucho de realización correcta. No es una maravilla.



Plataformas divertidas, sin más pretensiones, y gráficos con un colorido excepcional.

La única diferencia entre este Asterix y el anterior la marca el título. Igual, igual.

SUPER METROID

SUPER NINTENDO
NINTENDO
CINCO BOMBAS

Para obtener cinco bombas cuando utilicéis el morphin-ball, tenéis que: recargar el arma con el Charge Beam sin soltar el botón de disparo. Convertiros en bola y, finalmente, liberar el botón.

De vuestro cuerpo esférico surgirán cinco bombas que aumentarán vuestro poder de ataque.



Con vuestro Charge Beam pulsar el botón de disparo. No lo soltéis ¿vale?



La energía del proyectil se acumulará. En ese momento pulsad dos veces abajo.



Una vez convertidos en bolas el botón de disparo ha de ser liberado.

VIRTUA RACING

MEGA DRIVE
SEGA
INVERSE MODE

Cuando aparezca en pantalla el logo de Sega, pulsad y mantener **A, B, arriba y Start**.

Entrad en el juego normalmente y podréis ver cómo una sexta opción inunda vuestra pantalla. Seleccionarla y podréis competir en tres "nuevos" circuitos. Son los de siempre pero dados la vuelta.



Cuando aparezca el logo de Sega mantened pulsados A, B, arriba y Start.



De cinco, pasaremos a seis opciones. El Inverse Mode se ha activado.



Podremos competir en los altercircuitos ya existentes de serie. Que disfrutéis.

SUPER METROID

SUPER NINTENDO
NINTENDO
SUPER SALTO

Primero necesitas un gran espacio de terreno para usar la super carrera.
Una vez seleccionada la zano de acción, corre hasta alcanzar la máxima velocidad. Pulsa abajo y Samus comenzará a parpadear. En ese momento, pulsar: **Abajo + A** para volar en vertical, **abajo + A + L o R** para hacerlo en diagonal y **A, izquierda o derecha** para volar en horizontal.



Cuando alcancéis la máxima potencia de velocidad pulsad ***abajo****.*



Samus Aran comenzará a parpadear. Está activo el supersalto.



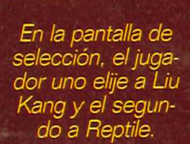
Dependiendo de la opción que elijamos, Samus volará en diagonal, horizontal o verticalmente.

MORTAL KOMBAT II

SUPER NES/MEGA DRIVE
ACCLAIM
RANDOM SELECT

Para que la consola elija luchador por nosotros, el jugador uno debe situar el cuadrado de selección de guerrero sobre Liu Kang y el dos sobre Reptile.
Hecho ésto, pulsamos, simultaneamente, **Start** y **arriba**. En ese curioso momento la consola hará un recorrido por los rostros de los luchadores hasta detenerse y hallar el elegido. Sólo para Masters.





En la pantalla de selección, el jugador uno elije a Liu Kang y el segundo a Reptile.



Simultaneamente pulsamos Start y arriba. La consola empieza a buscar. Random Select.



La dificultad radica en que el jugador debe conocerse todas las llaves.



SUPER METROID

SUPER NINTENDO
NINTENDO
SUPER ARMA

Pulsa **Start** para detener el juego y entrar en la pantalla del mapa. Pulsa **R** para acceder a la pantalla de Samus y seleccionar, junto con el Charge Beam, otra arma. El resto desactívalas.
Vuelve a la pantalla de juego y **pulsa el botón de disparo**, sin soltarlo. Tanscurridos unos segundos veréis un nuevo arma que, según la elegida, os protegerá más o menos.



Con normalidad salir del juego y entrad en la pantalla del mapa. Pulsad ***R****.*



En el menú de Beam deseleccionar todas las armas menos una y el Charge.

Salid de la pantalla de Samus y pulsad el botón de disparo. Et Voilà!



Estos son tus centros Mail

CENTRO MAIL

ALICANTE	BADALONA	BARCELONA
PADRE MARIANA, 24 TEL: 514 39 98	CALLE SOLEDAT, 12 TEL: 464 46 97	CARRER DE PAU CLARIS, 106 TEL: 412 63 10

Torrejón MADRID	Fuengirola MALAG
AV. DE LA CONSTITUCION, 90 LOCAL 64. TEL: 677 90 24	CALLE ALEMANIA, 5 TEL: 58 25 82

MAIL VxC VENTA POR CORREO

HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO

91 3802892

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H. SABADOS DE 10,30 A 14 h

FAX: (91) 380 34 49

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO
PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

SEGA MEGA DRIVE

SUPER PACK +7 JUEGOS+2 MANDOS

¡SUPER PRECIO! 24.900

- GOLDEN AXE
- SHINOBI
- STREET OF RAGE
- WORLD CUP ITALIA 90
- SUPER HANG ON
- COLUMNS
- SONIC

SONIC PACK MEGADRIVE +2 CONTROL PAD+SONIC

14.990

NOVEDADES SEGA — DESCUENTO 500 Ptas.

- AERO THE ACROBAT — MEGADRIVE - 11990
- ALADDIN — MEGADRIVE - 9990; M. SYSTEM - 6990; GAME GEAR - 6990
- BONKERS — MEGADRIVE - 9990
- CHAOS ENGINE — MEGADRIVE - 9990
- DAFFY DUCK — M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5990
- DONALD DUCK 2 — M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5990
- DRAGON BALL Z — MEGADRIVE - 99
- NHL HOCCKEY 95 — MEGADRIVE - 9990
- PEBBLE BEACH GOLF LINKS — MEGADRIVE - 9990
- P. SAMPRAS TENNIS — MEGADRIVE - 10490
- SHINING FORCE — MEGADRIVE - 12490
- SHINING FORCE II — MEGADRIVE - 11990
- SILVESTRE Y PIOLIN — MEGADRIVE - 9990
- SONIC 3 — MEGADRIVE - 1049

OFERTAS SEGA OFERTAS

- 007 — MEGADRIVE - 2990
- ADDAMS FAMILY — MEGADRIVE - 5990; M. SYSTEM - 4490; GAME GEAR - 4490
- ALIEN SYNDROME — GAME GEAR - 1990
- ANDRE AGASSI — M. SYSTEM - 2490
- BACK TO THE FUTURE III — M. SYSTEM - 2490
- BATMAN RETURN — M. SYSTEM - 2490
- B.O.B — MEGADRIVE - 29
- PACMANIA — M. SYSTEM - 2490
- PIT FIGHTER — M. SYSTEM - 2490
- PREDATOR II — M. SYSTEM - 2490; GAME GEAR - 2495
- RAINBOW ISLAND — M. SYSTEM - 2490
- RENEGADE — M. SYSTEM - 2490
- ROBOCOP VS TERMINATOR — MEGADRIVE - 3990
- SPACE GUN — M. SYSTEM - 249

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



SUPER OFERTA 14.990

PACK SUPER COLOR 28.990

PACK CARLOS SAINZ 24.990

NOVEDADES SUPERNINTENDO — DESCUENTO 500 Ptas.

- BATTLET./DOUB. DRGON - 9890
- CHOPLIFTER III - 9890
- CLAYMATES - 9890
- FIFA SOCCER - 11990
- KING OF DRAGONS - 114
- PACK ATACK - 9990
- PLOK - 7990
- RAINBOW BELL - 9890
- SENSIBLE SOCCER - 9890
- SLAM MASTERS - 1299

OFERTAS SUPERNINTENDO OFERTAS








- AERO THE ACROBAT - 5490
- ALFRED CHIKEN - 5490
- BATMAN RETURNS - 5490
- BOB - 2990
- DESERT STRIKE - 5490
- SPACE ACE - 5490
- SUNSET RIDERS - 6990
- SUPER BOMBERMAN - 4990
- SUPER TURRICAN - 5490
- SUPER SWIV - 2990

GAMEBOY



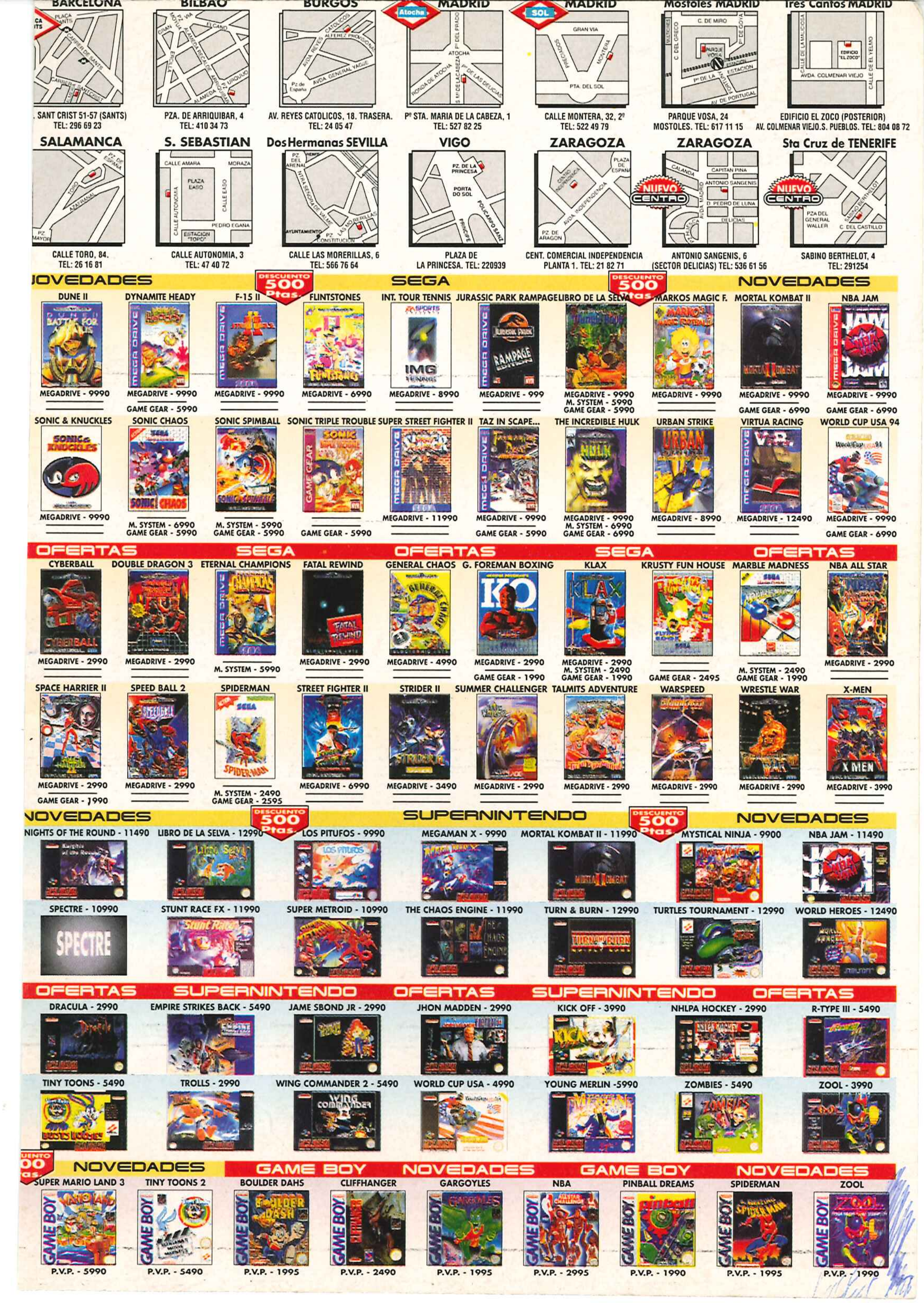
6.990

GAMEBOY + ZELDA 9.990

NOVEDADES GAME BOY NOVEDADES — DESCUENTO 300 Ptas.



- DONKEY KONG — P.V.P. - 5990
- LIBRO DE LA SELVA — P.V.P. - 5990
- LOS PITUFOS — P.V.P. - 5490
- MEGAMAN 3 — P.V.P. - 4490
- METROID 2 — P.V.P. - 4490
- MORTAL KOMBAT I — P.V.P. - 5990



BARCELONA
SANT CRIST 51-57 (SANTS) TEL: 296 69 23
BILBAO
PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 TEL: 410 34 73
BURGOS
AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA. TEL: 24 05 47
Atocha MADRID
Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 TEL: 527 82 25
SOL MADRID
CALLE MONTERA, 32, 2º TEL: 522 49 79
Mostoles MADRID
PARQUE VOSA, 24 MOSTOLES. TEL: 617 11 15
Tres Cantos MADRID
EDIFICIO EL ZOCO (POSTERIOR) AV. COLMENAR VIEJO.S. PUEBLOS. TEL: 804 08 72
SALAMANCA
CALLE TORO, 84. TEL: 26 16 81
S. SEBASTIAN
CALLE AUTONOMIA, 3 TEL: 47 40 72
Dos Hermanas SEVILLA
CALLE LAS MORERILLAS, 6 TEL: 566 76 64
VIGO
PLAZA DE LA PRINCESA. TEL: 220939
ZARAGOZA
CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA PLANTA 1. TEL: 21 82 71
NUEVO CENTRO
ZARAGOZA
ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS) TEL: 536 61 56
NUEVO CENTRO
Sta Cruz de TENERIFE
SABINO BERTHELOT, 4 TEL: 291254
NOVEDADES SEGA NOVEDADES
DESCUENTO 500 Ptas.
DUNE II MEGADRIVE - 9990
DYNAMITE HEADY MEGADRIVE - 9990 GAME GEAR - 5990
F-15 II MEGADRIVE - 9990
FLINTSTONES MEGADRIVE - 6990
INT. TOUR TENNIS MEGADRIVE - 8990
JURASSIC PARK RAMPAGE MEGADRIVE - 999
LIBRO DE LA SELVA MEGADRIVE - 9990 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5990
MARKOS MAGIC F. MEGADRIVE - 9990
MORTAL KOMBAT II MEGADRIVE - 9990 GAME GEAR - 6990
NBA JAM MEGADRIVE - 9990 GAME GEAR - 6990
SONIC & KNUCKLES MEGADRIVE - 9990
SONIC CHAOS M. SYSTEM - 6990 GAME GEAR - 5990
SONIC SPIMBALL M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5990
SONIC TRIPLE TROUBLE GAME GEAR - 5990
SUPER STREET FIGHTER II MEGADRIVE - 11990
TAZ IN SCAPE... MEGADRIVE - 9990 GAME GEAR - 5990
THE INCREDIBLE HULK MEGADRIVE - 9990 M. SYSTEM - 6990 GAME GEAR - 6990
URBAN STRIKE MEGADRIVE - 8990
VIRTUA RACING MEGADRIVE - 12490
WORLD CUP USA 94 MEGADRIVE - 9990 GAME GEAR - 6990
OFERTAS SEGA OFERTAS SEGA OFERTAS
CYBERBALL MEGADRIVE - 2990
DOUBLE DRAGON 3 MEGADRIVE - 2990
ETERNAL CHAMPIONS M. SYSTEM - 5990
FATAL REWIND MEGADRIVE - 2990
GENERAL CHAOS MEGADRIVE - 4990
G. FOREMAN BOXING MEGADRIVE - 2990 GAME GEAR - 1990
KLAX MEGADRIVE - 2990 M. SYSTEM - 2490 GAME GEAR - 1990
KRUSTY FUN HOUSE GAME GEAR - 2495
MARBLE MADNESS M. SYSTEM - 2490 GAME GEAR - 1990
NBA ALL STAR MEGADRIVE - 2990
SPACE HARRIER II MEGADRIVE - 2990 GAME GEAR - 1990
SPEED BALL 2 MEGADRIVE - 2990
SPIDERMAN M. SYSTEM - 2490 GAME GEAR - 2595
STREET FIGHTER II MEGADRIVE - 6990
STRIDER II MEGADRIVE - 3490
SUMMER CHALLENGER MEGADRIVE - 2990
TALMITS ADVENTURE MEGADRIVE - 2990
WARSPEED MEGADRIVE - 2990
WRESTLE WAR MEGADRIVE - 2990
X-MEN MEGADRIVE - 3990
NOVEDADES SUPERNINTENDO NOVEDADES
DESCUENTO 500 Ptas.
NIGHTS OF THE ROUND - 11490
LIBRO DE LA SELVA - 12990
LOS PITUFOS - 9990
MEGAMAN X - 9990
MORTAL KOMBAT II - 11990
MYSTICAL NINJA - 9900
NBA JAM - 11490
SPECTRE - 10990
STUNT RACE FX - 11990
SUPER METROID - 10990
THE CHAOS ENGINE - 11990
TURN & BURN - 12990
TURTLES TOURNAMENT - 12990
WORLD HEROES - 12490
OFERTAS SUPERNINTENDO OFERTAS SUPERNINTENDO OFERTAS
DRACULA - 2990
EMPIRE STRIKES BACK - 5490
JAME SBOND JR - 2990
JHON MADDEN - 2990
KICK OFF - 3990
NHLPA HOCKEY - 2990
R-TYPE III - 5490
TINY TOONS - 5490
TROLLS - 2990
WING COMMANDER 2 - 5490
WORLD CUP USA - 4990
YOUNG MERLIN -5990
ZOMBIES - 5490
ZOOL - 3990
NOVEDADES GAME BOY NOVEDADES GAME BOY NOVEDADES
SUPER MARIO LAND 3 P.V.P. - 5990
TINY TOONS 2 P.V.P. - 5490
BOULDER DAHS P.V.P. - 1995
CLIFFHANGER P.V.P. - 2490
GARGOYLES P.V.P. - 1995
NBA P.V.P. - 2995
PINBALL DREAMS P.V.P. - 1990
SPIDERMAN P.V.P. - 1995
ZOOL P.V.P. - 1990


CON ESTE JUEGO
SI QUE SE TE
VA A HACER
LA BOCA
AGUA
ERBE
SEGA
MEGA DRIVE
ERBE. MCM SOFTWARE
SA MENDEZ ALVARO 57, 28045 MADRID
TEL: (91) 539 98 72 FAX: (91) 528 83 63
LOONEY TUNES characters, names and all related
indicia are trademarks of WARNER BROS ©1994
TIME WARNER
INTERACTIVE